

LEVEL

Iulie 2000

34.000 lei

Ultima IX: Ascension

Noi aventuri ale Avatarului

Deus Ex

Un Shooter așteptat cu sufletul la gură

Martian Gothic: Unification

O altă față a planetei Marte

Gangsters 2

Acolo unde nu există decât ... Banul!

Demo

AI Wars
Combat Mission
Ground Control
MDK 2
Star Trek: Armada

Imagini

C&C: Red Alert 2
FAKK 2
Fallout Tactics
Giants
Max Payne
Return to Castle Wolfenstein
Sacrifice

Shareware

Updates

Soulbringer

Reîntoarcerea la originile RPG-ului



www.level.ro

GO TO A PLACE WHERE YOU HAVE
NEVER BEEN BEFORE



gamers only



Încotro?

Am asistat nu de mult la o controversă pe tema: „Este Star Trek: Birth of the Federation nu demn urmaș al lui Master of Orion II?” De fapt e impropriu spus controversă, deoarece imediat ce subiectul a fost adus în discuție, concluzia a fost clară și unanim exprimată: Star Trek: BOTF nu ajunge nici la călcâiul lui Master of Orion II. Și totuși, MOO2 a apărut în 1994, pe când BOTF anul trecut, nemaipunând la socoteală că au fost realizate de aceeași companie, Microprose. În mod logic, BOTF, beneficiind de experiența producătorilor și de inovațiile tehnice, ar fi trebuit să-și surclaseze predecesorul. Dar acest lucru nu s-a întâmplat. De ce? O întrebare grea cu o multitudine de răspunsuri.

Acest fenomen caracterizează de fapt piața jocurilor din ultimii ani. Companiile se străduiesc să lanseze jocuri pe bandă rulantă, jocuri care însă nu au alt scop decât de a scoate bani de la noi, gamerii. Și toate aceste jocuri sunt de fapt ideile de la începutul acestui deceniu îmbrăcate

doar în haina 3D. Dezvoltarea formidabilă a sistemelor în general și a plăcilor video în particular au permis producătorilor de jocuri să se axeze mai mult pe partea tehnică a jocurilor decât pe gameplay. În ultimii ani aceștia au încercat și, de ce să nu recunoaștem, au și reușit să ne facă să scoatem un WOW! puternic atunci când ne-am clătit pentru prima dată ochii cu produsele lor. Dar, totuși, va veni o zi când tehnologia nu va mai putea suporta cerințele de mai nou și mai bun ale jucătorilor. Deși NVIDIA deja a anunțat GeForce 2, 3dfx continuă lunga serie de plăci Voodoo. Într-o bună zi, plăcile vor deveni atât de bune încât nu vor mai avea nimic nou de oferit. Și atunci cu ce vor mai încerca producătorii să ne scoată ochii dacă la capitolul grafică nu vor mai putea umbla? În mod cert, se vor reîntoarce la gameplay și va fi din nou era jocurilor de excepție care să ne țină în fața calculatorului nu zile, ci luni sau ani. Când va veni acea zi însă? Când în loc de Quake XXX vom avea un shooter nou cu adevărat inovator (lucru

care se aplică oricărui gen)? Dacă stau să mă gândesc bine, nici nu m-ar deranja ca jocul să se numească tot Quake, atâta timp cât aş găsi în el ceva nou, ceva ce n-am mai văzut sau avut ocazia să experimentez.

Deja această tendință, deși timidă, a început să se simtă. Am văzut deja *The Sims*, în curând va sosi și *Black & White*. Alte titluri așteptate cu sufletul la gură: *Warcraft III*, *Diablo II* sau *Civilization III*, deși sunt continuări, promit să aducă acel element de inedit pe care îl așteptăm deja de câțiva ani buni. Nu vreau să creadă lumea acum că toate jocurile apărute în ultimii ani sunt demne de dispreț și de groapa de gunoi. Departe de mine acest gând. Au fost produse la care s-a muncit, la care se vede pasiunea producătorului, dar care, din păcate, au căzut sub mirajul banului și din care lipsea parca ceva... Acel ceva care ne determina să alergăm ca nebunii pentru a face rost de un joc anume, acel ceva care ne lipsea de mouse și de monitor ore în șir... Acelui CEVA îi ducem cu toții dorul, acel CEVA te vrem înapoi!

Claude

Soulbringer 14

Din când în când e bine să ne aducem aminte cum a fost odată...



Aventurile Mafiei continuă într-un nou episod

Gangsters 2 18



Va face valuri. Deocamdată apa e lină.

Deus Ex 24

Cuprins

Cuprins CD 5

Cele mai proaspete demo-uri, doar pentru voi

News 6

Nimic nu mișcă în industria jocurilor fără ca noi să știm

Preview

Alone in the Dark 4 17
Un nou membru al seriei bine-cunoscute

Fur Fighters 20
Scandalul „purecul 3” aduce pisicile în pragul războiului

Independence War 2 22

Să tragem cu lazărele în tot ce mișculează!

Super Karting 26
Să nu credeți că acest sport nu vă va pune probleme!...Dimpotrivă

Pompei 28
Va erupe cât de curând... pe piața jocurilor.

Review

Ka-52: Team Alligator 32
Dacă are elice, înseamnă că e elicopter. Sau vapor. Voi ce ziceți?

Lemmings Revolution 34
Un nume cu adânci rezonanțe, într-un nou strai.

Thief 2: The Metal Age 36
Din întuneric, Garret pândește din nou.

Tachyon: The Fringe 40
O navă, armele de pe ea și pilotul (care face totul).

Wall Street Tycoon 44
Cine nu riscă nu câștigă

Martian Gothic: Unification 30



Starlancer 42

Altă navă, alt pilot, același gen de joc.



F1 2000 54

Campionatul Mondial a început! Acum este rândul nostru!





Reader's review

Ultima IX: Ascension

62

Păreră voastră în revista noastră

Everybody's Golf 2

69



Venice 46
Intră în elita târgoveților venețieni
ai sec. XVI

Imperium Galactica 2 49
Ungurii ne învață să cucerim Uni-
versul

Gunship! 52
Armata are nevoie de un pilot de
elită. Voluntari?

Army Man: World War 56
Micuții de plastic din nou la treabă.

Rig'n Roll 18:
Wheelers of Fortune 58
În maieu, transpirat, puțind a mo-
torină. Sunt șofer de TIR.

Minireview

Swarm Assault
și 3D Mars Mission 60
Last Call și Down of War 61

Walkthrough

Martian Gothic: Unification 64
De la un băiat bun (K'shu), o mână de
ajutor pentru toți băieții buni sau răi

PlayStation

Medieval 2 68
Everybody's Golf 2 69

Multimedia 70

Două produse eJay și un Scooby
Snack.

Hardware 72

Piese grele, care se asortează de mi-
nune cu orice calculator.

Troubleshooting 76

Aveți probleme? Vă ajută Dr. Warp!

Chatroom 78

De vorbă cu cititorii - Șarpele. Stați
liniștiți, nu e veninos.

Cuprins CD

Demo

AI Wars - Nexus
Comanche vs Hokum -
RazorWorks/Empire
Combat Mission - Battlefront
Die Hard Trilogy 2 - Fox/EA
Ground Control - Sierra
Lemmings Revolution -
Psygnosis/Take 2
MDK 2 - Interplay
Star Trek Armada - Activision
Virtual Skipper - Duron
Warlords Battlecry - SSI

Shareware

Clean Reg 3
Clip Plus 3.6
PowerStrip 2.67
SecretsFolders 1.0
Tech Facts 95
WinACE 1.2
WinRAR 2.7

Updates

Flying Heroes v1.1
Messiah v1.2
South Park Rally
Star Trek Armada v1.1
Theme Park World v2.0

Pictures

American:
McGee's Alice
AOE2: The
Conquerors
Blair Witch:
Chronicles
C&C:
Red Alert 2
C&C: Renegade
Deathdealer
Dungeon Siege
Evil Dead
FAKK 2

Fallout Tactics
Giants
HALO
No One Lives Forever
Max Payne
Pool of Radiance 2
Return to Castle Wolfenstein
Sacrifice
Undying

Warcraft 3



Flash

Looking Glass - faliment?

Se lasă noaptea peste o altă firmă producătoare de jocuri antologice. Pe Internet se vorbește tot mai aprins despre închiderea prăvăliei **Looking Glass** (creatori ai seriei *Thief* și ai multor alte jocuri faimoase). **Looking Glass** a anulat toate proiectele viitoare. Eidos a dorit la un moment dat să devină partener al lui **Looking Glass**, dar afacerea a picat din cauza dificultăților financiare ale Lupei. Detalii pe țeavă.

BreakNeck Gold - Southpeak Interactive

Un nou joc de curse, produs de **Southpeak Interactive**, a fost turnat în aur curat, ceea ce permite jucătorilor să viseze la cele 43 de mașini, care vor alerga pe nu mai puțin de 24 de piste, conduse fie în modul arcade, fie ca într-un veritabil simulator auto. La momentul apariției revistei, jocul va fi disponibil în magazine (poate chiar și la noi). Aveți totuși nevoie de 40 USD pentru a-l achiziționa, așa că ați face bine să verificați... mărunțișul.

Simon & Schuster Interactive pe lista neagră

Simon & Schuster Interactive (toată compania, deci și aripa gameristică) a intrat în licitație. Distribuitorul apreciatelor (de unii) jocuri ale seriei *Deer Avenger* și al nu mai puțin de trei noi jocuri din seria *Deep Space Nine* costă în jur de 750 de milioane de dolari. Un reprezentant în materie de relații cu publicul al companiei **Simon & Schuster Interactive**, căruia i s-au cerut detalii referitoare la acest eveniment, a afirmat: „Nu pot oferi nici un comentariu referitor la zvonurile apărute în mass-media. Toate jocurile noastre vor fi lansate la timp.”

Noi mașini pentru Porsche Unleashed

Electronic Arts oferă spre download două mașini pentru *Porsche Unleashed* și anume Porsche 911 GT2 și Porsche 959. Bolizii în discuție sunt adevărați monștri pe șosea. 959



are nevoie de doar 3,7 secunde pentru a accelera de la 0 la 100 km/h. 911 GT2, ceva mai „bătrân”, are nevoie de 4,4 secunde. Vitezele maxime atinse sunt și ele amețitoare: 315 km/h la 959

și 295 km/h la 911 GT2. Nu vă mai rămâne decât să puneți mâna pe una din ele, s-o parcați cu grijă pe harddisk și să vă mai aruncați odată ochii peste imaginile alăturate.

Return to Castle Wolfenstein - Gray Matter Interactive Studios/Activision

Este cazul să mai aflați câteva detalii despre *Return to Castle Wolfenstein*, și nu cred că există cineva care să nu fie interesat câtuși de puțin de acest titlu. „Mein Leben!” s-a



auzit în aerul trandafiriu de la E3, în timp ce **Activision** prezenta acest adevărat *Wolfenstein 3D*, produs de **Gray Matter Interactive Studios** sub

atenta supraveghere a celor de la **iD Software**. Lupta se va da împotriva mașinii de război naziste, în general, și a lui Adolf în particular. *Return to Castle Wolfenstein* folosește tehnologia grafică din *Quake III* și va avea o poveste ale cărei principale puncte de atracție sunt elementele ce țin de ingineria genetică și de ocultism (obsesiile naziste). Momentan aveți la dispoziție alte câteva imagini.



Tribes 2 - Sierra Studios

Tribes 2 va fi un action game care va duce mai departe succesul repurtat de *Tribes 1*, joc premiat de mai multe ori. Răsunetul va fi acum mult mai mare, dată fiind introducerea de noi



arme, misiuni, moduri de joc și vehicule. Pentru doritorii de experiențe online, *Tribes 2* oferă diferite facilități, cum ar fi comunicare vocală și textuală în timpul jocului și forum-uri. Jocul va putea fi găsit pe rafturile magazinelor în toamnă. Până atunci, aceia dintre voi interesați de mai multe detalii pot vizita website-ul jocului: www.tribes2.com.



O nouă Lara Croft

În fiecare an, adevărații iubitori ai sexului frumos, admiratori ai frumuseții feminine, așteaptă cu încântare Miss Univers, Miss America, Miss România (pentru iubitorii autohtoni). Cu toate acestea, cei interesați de frumusețe, dar și de putere, așteaptă anunțul anual făcut chiar înainte de E3 de **Core Design și Eidos Interactive**. Probabil bănuieți deja despre ce este vorba: NOUL MODEL LIVE de Lara Croft. Anul 2000 a încălțat-o în ghetete eroinei din *Tomb Raider* pe tânăra și mai mult decât atractiva adolescentă de 16 ani - Lucy Clarkson din Marea Britanie. Prima



ei apariție a avut loc tot la E3, la standul **Eidos**. E ușor de înțeles de ce mulți vizitatori au plecat bulversați de la expoziție...

Ground Control Gold - Massive Entertainment/Sierra Studios



Sierra Studios a anunțat poleirea RTS-ului intitulat *Ground Control*. Jocul, produs de compania suedeză **Massive Entertainment**, va combina elementele clasice de RTS cu un engine complet 3D. Jucătorii vor controla escadrene de soldați, blindate, avioane și alte tipuri de unități, în lupta pentru dominația unei lumi



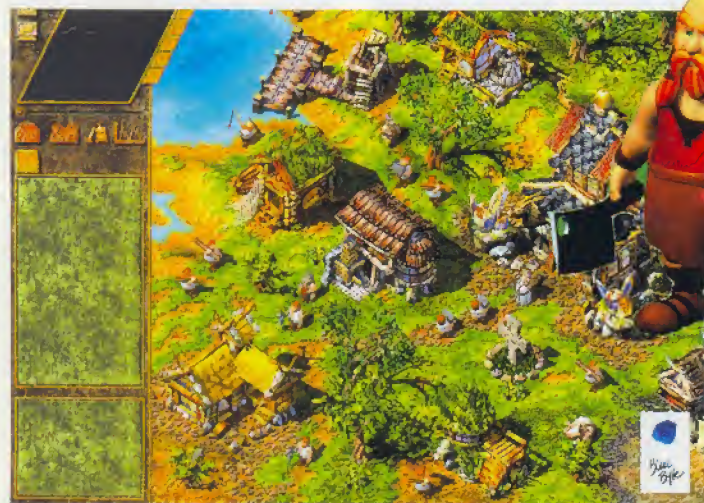
îndepărtate. Jocul va oferi și opțiunile de joc pe Internet. Până una alta, o privire aruncată peste imagini nu strică nimănui.

Settlers IV - BlueByte Software

E3, Los Angeles, California, a fost locul în care, pe 11

mai 2000, **Blue Byte Software** a dezvăluit noi detalii despre *Settlers IV*, continuarea binecunoscutei serii de mare succes. Jocul vine cu un nou engine, care permite crearea unei lumi mult mai detaliate decât în

celelalte versiuni. Una dintre cele mai izbitoare schimbări în *Settlers IV* este introducerea unei noi rase - the Dark Tribe - condusă de Morbus. Aceasta nu va putea fi controlată decât de către computer și nu va putea fi învinsă doar prin puterea armelor. Motivul este simplu: the Dark Tribe, asemenea rasei Zerg din *Starcraft*, infestază terenul fertil din *Settlers IV*, teren ce trebuie refertilizat prin cultivare. Producătorii au introdus acest aspect pentru a motiva titlul jocului. Jucătorul va avea totuși la dispoziție trei rase: romanii, vikingii și mayașii. Lansarea jocului va avea loc în această iarnă.



Flash

Unreal Editor 2.0

Epic Games a lansat versiunea îmbunătățită a editorului de nivele pentru *Unreal Tournament*. Cei interesați îl pot obține vizitând site-ul www.unrealtournament.com. Editorul permite jucătorilor să creeze moduri și nivele atât pentru *Unreal* cât și pentru *Unreal Tournament*. Noua versiune oferă o interfață îmbunătățită, stabilitate mai mare, manipulare optimizată a obiectelor, facilități în selectarea și gruparea obiectelor și, în fine, un 2D shaper mai performant. *Unreal Editor 2.0* va servi ca bază pentru produsele viitoare ale companiei **Epic Games**.

Take-Two încheie pact cu NDS

Broadband Studios, o subdiviziune a companiei **Take-Two Interactive**, și **NDS Group** au anunțat că au semnat un acord de a comercializa și promova jocurile interactive și cu suport pentru multiplayer. Cele două companii, în această formulă, vor oferi jucătorilor din toată lumea titluri din toate domeniile. Pentru început au fost alese *Soccer League*, *Driving World* și *Air Combat Arena*. Rămâne de văzut ce o să rezulte din toată această afacere.

MTV Sports: Pure Ride - THQ

Posesorii de Sony PlayStation sau cei de Game Boy Color se vor putea bucura de un nou simulator de snowboard, cu piste din toată lumea, cu mii de combinații și cu opțiunea Create-A-Park (editor care permite jucătorilor să-și creeze propriile piste). MTV: Pure Ride este produs de Radical Entertainment și va oferi spre utilizare virtuală snowboard-uri produse de MLY, M3, Sims, Salomon, iar pentru delectarea auditivă este pregătit puțin hip-hop. Lansarea va avea loc în toamnă.

Flash

Eidos anunță Soul Reaver 2 pentru PlayStation 2

Un anunț important: Eidos Interactive a schimbat destinația lui *Legacy of Kain: Soul Reaver 2*. Inițial proiectat pentru PlayStation, SR2 va fi accesibil doar posesorilor de PS2 sau Sega Dreamcast. Ambele versiuni vor fi lansate în martie 2001.

Driver & BIOS Update de la Matrox

Deținătorii de plăci grafice Matrox au acum la dispoziție pachetul Video Tools drivers, care oferă suport pentru G100 MMS, G200 MMS, Marvel G200, Marvel G400 și RRG. Asta înseamnă că driverele din Windows 9x vor atinge versiunea 1.54.040, iar cele din Windows NT - versiunea 1.53.053. Tot Matrox se fălește cum că ar fi desfăcut lesa unui nou BIOS pentru plăcile bazate pe G200 și G400. Pentru drivere vizitați http://www.matrox.com/mga/drivers/latest_drivers/home.htm, iar pentru BIOS faceți o vizită la <http://www.matrox.com/mga/drivers/bios/home2.htm>.

Matrox anunță victoria lui G400

Cybermax a selectat acest potențial copil-minune al noii generații de acceleratoare grafice - Matrox Millennium G400 32 MB - pentru a servi drept motor pentru trei noi modele din seria Enthusiast (nu știu cât de cunoscută pe meleagurile noastre): Enthusiast 3 PIII-850, Enthusiast 3 K7-850 și Enthusiast 1 K7-750. Toate cele trei configurații conțin 128 MB de PC 100 RAM. Millennium G400 oferă suport pentru tehnologia Dual-Head, are performanțe 2D mult aclamate și permite rezoluții de până la 2048x1536 la 85Hz și la o adâncime a culorii de 32 de biți.

X-COM Alliance - Microprose/Hasbro Interactive

Los Angeles a fost martorul demonstrației de *X-COM Alliance*, oferită cu ocazia E3-ului de Hasbro Interactive și Microprose. Jocul este o schimbare totală (să sperăm că nu în rău) față de ceea ce a însemnat seria X-COM. Avem de-a face cu o combinație între strategia renumită a seriei și engine-ul de *Unreal*, combinație ce are ca rezultat un 1st person shooter



în care jucătorul face managementul echipei formate din maxim trei soldați, pe care va trebui să-i echipeze și conducă (direct sau indirect) în luptă. Nu lipsesc nici activitățile deja familiare multora dintre noi: research, autopsy și altele. Nu vor lipsi nici opțiunile de joc online și în multiplayer. Lansarea ar

trebui să aibă loc pe la mijlocul lunii noiembrie.



Mutant Chronicles: Warzone Online - Paradox

Paradox Entertainment a anunțat că se lucrează la un nou RTS online: *Mutant Chronicles: Warzone Online*, produs atât pentru PC cât și pentru tipurile mai noi de console. RST-ul este bazat pe un joc concret, cu figurine, numit *Warzone*. Acțiunea jocului are loc într-un viitor îndepărtat, când oamenii au părăsit deja Pământul pentru a coloniza alte planete. În conformitate cu veșnicul stil uman, au început luptele pentru resurse între corporații. Luptele se vor putea da în clădiri sau pe câmpul de bătălie și va fi nevoie de un management serios al trupelor. Unitățile vor fi specializate doar pe anumite tipuri de conflict. Astfel, pentru luptele din clădiri va fi nevoie de unități de infanterie specializate în acest tip de mediu, iar pentru bătălii la scară mare va fi nevoie de luneiști și unități cu rază mare de acțiune. Unitățile calitativ superioare vor putea fi cumpărate pe Internet, în Warzone Lobby. Lansarea va avea loc la jumătatea anului 2001.



**NUMAI
150.000
lei**

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft Romania

Bd. Primaverii nr. 51 | Bucuresti

Tel: 231.67.69 Fax: 231.67.66

E-mail: sales@ubisoft.ro

www.tonictrouble.com

Tonic Trouble

**Pentru prima data in Romania un joc
nou, original la pretul unui piratat**



**Il poti gasi la chioscul
de unde iti cumperi
revista de jocuri preferata
si in toate magazinele
specializate din orasul tau**

Flash

„Fast Boot” pentru Windows Me

Microsoft oferă partenerilor din industrie care vor folosi sistemul de operare Windows Millenium opțiunea „Fast Boot”, care se spune că ar permite, în cazul în care hardware-ul utilizat este optimizat pentru Windows ME, boot-are rapidă, sub 30 de secunde. Microsoft a atins această performanță prin împărțirea regiștrilor din Windows în trei fișiere separate, prin eliminarea completă a oricărei urme de DOS (inclusiv **autoexec.bat** și **config.sys**) și prin combinarea și comprimarea unor fișiere sistem ale Windows-ului. Pentru gamerii care speră să creeze/emuleze un PC „Fast Boot” pentru Windows Me (sau chiar Windows 2000) a fost pregătit website-ul cu adresa <http://www.microsoft.com/hwdev/newpc/fast-boot.htm>.

Intel Pentium 933MHz

Intel a lansat sub ochii audienței exaltate o nouă specie de Pentium III, de data aceasta la 933 MHz. Procesorul poate fi găsit deja pe piață. Poate cea mai importantă caracteristică a acestui procesor, moștenită de la primele Pentium III-uri lansate în octombrie 1999, este ATC (Advanced Transfer Cache), care stabilește un raport direct proporțional între performanța aplicațiilor și viteza procesorului.

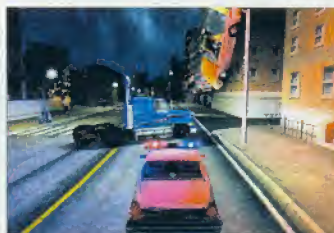
Câștigătorul premiului la concursul din luna mai, organizat de **LEVEL** și **UbiSoft România**, constând într-un joc Theocracy este:

Butuza Gabriel-Aurel din Aiud (Alba)

Câștigătorul este rugat să ne contacteze la redacție (tel. 068-415158 sau e-mail: level@chip.ro) pentru a stabili modul de intrare în posesia premiului.

World's Scariest Police Chases - Teeny Weeny Games/Fox Interactive

Renumita firmă a oferit publicității, printre altele, primele imagini dintr-un posibil joc de mare succes. *World's*



Scariest Police Chases, o combinație între simulatoarele auto și jocurile de acțiune, este bazat, ca de altfel o mulțime de



titluri din ultima vreme, pe un serial de mare succes produs tot în cadrul trustului Fox. **Unique Development Studios** din peninsula scandinavă este compania care va produce versiunea pentru Sony PlayStation. Teeny Weeny Games se va ocupa de variantele pentru PC și Sega Dreamcast. Toate versiunile

urmează să fie lansate în perioada Crăciunului 2000.



Giants: Citizen Kabuto - Interplay

Tot la E3, **Interplay** a prezentat, printre altele, un joc ce promite a fi de un foarte mare succes. Despre *Giants: Citizen Kabuto* am auzit cu mult timp în urmă, aproape un an. Cu toate acestea, noutățile despre acest titlu nu s-au prea grăbit să-și facă apariția. Iată că, odată cu E3, lucrurile încep să se schimbe. Pentru moment, tot ce vă putem

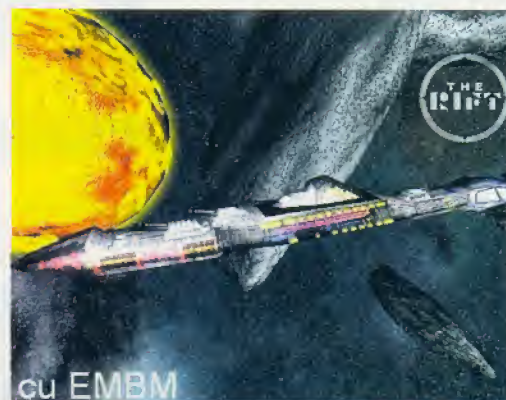


oferi sunt câteva noi imagini care povestesc despre o grafică superbă și posibile ore plăcute petrecute cu acest joc.

The Rift - ThrushWave (alături de Matrox Millenium G400)

The Rift reprezintă pasul următor (spun producătorii) în domeniul strategiilor în timp real (un adevărat detronator al *Homeworld*-ului). Produs de **ThrushWave**, *The Rift* se va afla pe rafturile magazinelor

înainte de sfârșitul anului și promite să uimească prin grafica superbă, repre-



zentând diferite locații în spațiul cosmic. De ce alături de Matrox Millennium G400? Pentru că engine-ul jocului, complet 3D, oferă suport pentru această placă grafică.

G400 permite EMBM (environment mapped bump mapping), funcție ce conferă adâncime texturilor și permite crearea unor obiecte foarte complexe, multifacetate, cum ar fi planete sau asteroizi. James Thrush, producătorul jocului, afirmă: „EMBM este minunat. Creăm toată grafica jocului încă de la început cu EMBM în minte.”

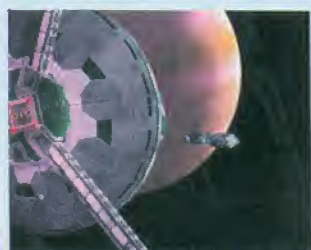
MDK 2 Gold - BioWare/Interplay

După ce ați citit despre MDK2 la rubrica Preview din numărul trecut, e cazul să vă mai destăinuiesc ceva: **Interplay** a anunțat versiunea Gold a jocului. Asta înseamnă că nu peste mult timp vom putea pătrunde din nou în nebunia universului MDK și noi, aici, în România... Era și cazul, mai ales că unii dintre noi nu mai au răbdare. Jocul se află deja în magazine (în occident, desigur).



Terminus Gold - Vicarious Visions

O nouă veste bună pentru gameri: se apropie **Terminus**. Spun asta pentru că, după 3 ani și jumătate, jocul celor de la **Vicarious Visions** este gata. **Terminus** va îmbina elemente de RPG și simulare economică. Cu toate că nu se cunoaște data



lansării, se fac ultimele pregătiri. Numărătoarea inversă va începe în curând și voi veți afla primii. Dacă la momentul când citiți această știre nu există încă demo-ul, atunci puteți fi siguri că nu mai este mult și-l veți putea procura și pe acesta.



Icwind Dale - BLACK ISLE Studios

BLACK ISLE Studios a prezentat la E3 ultimul său titlu: **Icwind Dale**, joc creat pe baza engine-ului din **Baldur's Gate**. Acesta va fi un tipic *Advanced Dungeons & Dragons* în care jucătorul explorează închisori subterane și caverne, toate situate sub Tărâmurile



Uitate (Forgotten Realms). Lupta se va da în nordul înghețat, împotriva unor ciclopi monstruoși și giganți de gheață. Cu toate că acțiunea jocului are loc la temperaturi foarte joase (sau poate tocmai din această cauză) **Icwind Dale** va fi lansat vara aceasta.

Command & Conquer: Renegade - Westwood/Electronic Arts

Electronic Arts a oferit publicității noi imagini din viitorul 3D shooter - **Command & Conquer: Renegade**, joc ce îi pune pe gameri în pielea lui Havoc, o armată compusă dintr-un singur om (faimos încă din seria originală). În loc să comande unitățile de undeva de sus, jucătorii sunt chiar pe câmpul de luptă, în mijlocul războiului. Având rolul de ultimă speranță a GDI-ului, gamerii vor lupta împotriva diaboliceii organizații Brotherhood of Nod și vor avea la dispoziție o mare varietate de arme și mai mult de douăsprezece vehicule, printre care se numără binecunoscuta motocicletă a Nod-ului, un transportor blindat și Orca Fighter, care nu cred că mai are nevoie de prezentare. *Re-*



negade va putea fi jucat și online (prin Westwood Online).



Flash

Corsair lansează noi module de memorie

Corsair Memory lansează modulele de memorie 128 MB PC133 CAS 2. Combinația perfectă se obține dacă dețineți procesoare AMD Athlon, precum și chipsetul KX133 produs de VIA Technologies. Modulele vor putea fi achiziționate în schimbul modestei sume de 180 de dolari.

The Ring (Infogrames) ajunge în Statele Unite

Dreamcast-erii din SUA vor avea cât de curând ocazia să joace un produs de excepție, cu un engine 3D excepțional, o multitudine de arme, secvențe cinematice de mare rezoluție și, nu în ultimul rând, o poveste incitantă: un virus de computer omoară în stânga și în dreapta, tu ai fost infectat și ai doar șapte zile să găsești un antidot și să oprești împrăștierea moliemei; în caz contrar, vei muri! Jocul este produs de **Asmik Ace Entertainment**. Nu se cunoaște încă data lansării.

Sierra și YDKJ revin cu două noi titluri

Nu am idee câți români știu că YDKJ înseamnă **You Don't Know Jack** și este un gen de joc de tipul „Știi și câștigi”. Primul din cele două titluri amintite este **You Don't Know Jack 5th Dementia** și va avea suport pentru jocul pe Internet. Jocul va conține 550 de întrebări din pop culture, precum și noua serie de întrebări „Bug Bytes”. Lansarea va avea loc în septembrie, iar costul va fi de 30 USD. Al doilea titlu este **You Don't Know Jack Mock 2**, joc pentru Sony PlayStation cu grafică 3D, 750 de întrebări și joc în maxim 3 jucători. Lansarea lui Mock 2 va avea loc în octombrie, tot la un preț de 30 USD.

Ziua copilului cu Ubisoft



Pe data de 1 iunie, Ubisoft România a organizat un eveniment, care se anunță de bun augur pentru piața jocurilor din România.

Pentru a afla mai multe amănunte am discutat cu dl. Remus Șerban, director de vânzări al companiei amintite.

C: Ne puteți explica puțin mai pe larg ce se întâmplă astăzi aici?

R: Este vorba de lansarea oficială a jocului *Tonic Trouble* în România, a doua lansare de acest gen după cea a lui *Rayman 2* din luna decembrie anul trecut.

C: Ne puteți spune câteva cuvinte despre acest produs?

R: *Tonic Trouble* este un joc de acțiune, 3D, conceput în studiourile Ubi Soft din Europa, care se înscrie în linia produselor Ubi Soft, adică plin de amuzament, non-violent, cu o mulțime de personaje care mai de care mai caraghioase. Personajul principal, Ed este un mic extraterestru care a scăpat, din greșeală, pe Pământ o cutie conținând o substanță care transformă animalele și plantele în mici monștri puși pe rele, controlați de un personaj malefic, Grogh care a reușit să intre în posesia recipientului. Misiunea lui Ed și a aliaților săi de pe Pământ este să îndrepte greșeala făcută și să-l împiedice pe Grogh să devină stăpânul lumii. Morcovi ucigași, roșii isterice, cepe dege(ne)rate și multe alte creaturi vor încerca să-i împiedice să-și ducă la bun sfârșit misiunea.

C: Această lansare este totuși inedită, puteți să ne spuneți din ce motiv?

R: Pentru că este vorba de

lansarea primului joc pentru PC la un preț apropiat de cel al unui piratat. În cei doi ani de când suntem prezenți pe piața românească, am putut să ne dăm seama că atât datorită prețurilor jocurilor, cât și a pirateriei extrem de mari existente în țara noastră, produsele originale au fost pro-

hibite

pirateria și așa destul de mare?

R: La un asemenea preț, nu cred că pirateria mai poate juca un rol determinant. Este aproape imposibil de crezut că cineva mai poate cumpăra un produs piratat, cu toate neajunsurile pe care acesta le prezintă, mă refer aici la riscul infestării cu viruși, lipsa manualului, precum și posi-



marii majorității a posesorilor de calculatoare. Tocmai de aceea, împreună cu partenerii noștri francezi, am hotărât că trebuie făcut ceva pentru a le permite gamerilor din România să intre în posesia unui joc nou, original, la un preț comparativ cu cel al unui piratat. Pentru numai 150.000 de lei ei beneficiază, în afară de versiunea în limba engleză a jocului și de traducerea integrală a manualului în limba română, deci putem vorbi de o localizare parțială a acestui produs.

C: Care credeți că sunt șansele de reușită, având în vedere

bilitatea ca acesta să nu funcționeze.

C: De ce ați început tocmai cu *Tonic Trouble*?

R: Pentru că este un produs de top, care a avut mare succes pe piața mondială, în plus este genul de joc care acoperă o plajă foarte mare de utilizatori, fiind dedicat tuturor categoriilor de vârstă.

C: Se știe că datorită lipsei unor rețele de magazine de specialitate, foarte mulți gameri au probleme în a-și procura jocuri originale. Este de așteptat ca la acest preț să existe o cerere foarte mare din toată țara. Cum veți reuși să distribuiți acest joc în toate zonele țării?

R: Ne-am gândit și la acest aspect deloc de neglijat. Astfel, tot ca o premieră, jocul va putea fi cumpărat în aproape toate localitățile țării de la difuzorii de presă, deci de la chioșcurile de unde gamerii își procura revistele de jocuri. Va putea fi găsit de asemenea și în magazinele specializate în comercializarea produselor IT și chiar și la unele librării sau stații de benzină. Oricum, întreg teritoriul țării este acoperit și prin rețeaua RTC, care are puncte de lucru în toate municipiile reședință de județ, unde doritorii pot comanda jocul la același preț.

C: Veți mai avea astfel de lansări pe viitor? Și dacă da, cam care ar fi titlurile implicate?

R: Bineînțeles. Dacă *Tonic Trouble* va avea succesul scontat, vom aduce în România sub această formă și alte titluri. Nu vă pot spune exact care vor fi acestea,

multe dintre cele existente în oferta noastră fiind concepute de alți producători cu care prețul trebuie negociat. În orice caz, gamerii din România trebuie să se aștepte și în viitor la surprize plăcute din partea Ubi Soft.

Claude

Magic The Gathering

Premiu 3 BOOSTERE
 Trimiteți acest talon la adresa: OP2
 - CP4, 2200 Brașov
 Câștigătorii vor fi anunțați telefonic
 Premiul a fost asigurat de Dan
 Morărescu, tel 094-370315

News

Deși amicul Kobold ne-a părăsit, deci vasele-te-î cunoștințe nu vor mai fi folosite pentru a lumina creierele MTG-iștilor români, noi nu disperăm și vom continua această rubrică, care, pe zi ce trece, are tot mai mulți fani! A mai trecut o lună, ne-am făcut nervi, ar fi trebuit să fie și un pre-release la *Prophecy*, dar, datorită amabilității unei anumite firme din România, ce se laudă că asigură servicii de calitate, materialele (deck-uri și startere) pentru pre-release n-au ajuns la data stabilită, deci evenimentul s-a amânat. În perioada 9-11 iunie s-au desfășurat Naționalele României (primul concurs supervizat de WOTC) și sper ca în numărul viitor să vă prezint clasamentul și deck-urile care s-au clasat între primele. La Naționale s-a ținut și primul concursur T2 din România. Formatul T2 conține toate cărțile din 6th Edition, *Urza's Saga*, *Urza's Destiny*, *Urza's Legacy*, *Mercadian Masques*, *Nemesis* și *Prophecy* (singurul lucru de care-mi pare rău este că în toamnă Urzele ies din formatul T2!).

Rebel vs. Mercenary

Deși am promis că va fi o rubrică pentru avansați, trebuie totuși să tratăm un aspect foarte important al acestui joc, și anume deck-urile. După cum știți, există deck-uri monoculoare și multicolore. Voi încerca să vă prezint principiile de alcătuire a două deck-uri: Rebel și Mercenary, dintre care primul este foarte ușor de construit și chiar ieftin. Baza acestui tip de deck este așa-numitul „recrutor”, o creatură, pe care poți să o tapezi, plătind o anumită cantitate de mana generică, și poți căuta în library și aduce în joc o altă creatură de același tip. Acest lucru este un aspect foarte important al deck-ului, care ajută jucătorul să diminueze rolul hazardului inerent care apare la orice joc de cărți. Iată câteva creaturi-recrutori pe care nu trebuie să le pierdeți din vedere în cazul în care veți dori să vă construiți un deck de rebeli sau mercenari (vezi tabel)! După cum ați observat în tabelul alăturat numărul de recrutori la fiecare culoare este același. Deci va

trebui să alegem din ei în ordinea abilităților, efectelor și costului (și la noi în România în ordinea obținerii lor la trade!).

La o primă comparație între deck-uri se pare că Rebelii au mai mult succes având în vedere că la acest deck un recrutor poate aduce o altă creatură în joc cu casting cost mai mare decât casting cost-ul recrutorului. De asemenea, respectând tradiția albului, există rebeli cu protecție pe negru (*Nightwind Glider*) și roșu (*Thermal Glider*) și rebeli care odată sacrificați distrug o creatură neagră (*Light-bringer*) sau roșie (*Lawbringer*). A nu se uita punerea în deck a *Disenchant*-urilor, iar *Light of Day* și alte cărți împotriva negrului (hosers) care sunt un „must have” în sideboard.

La un studiu mai atent se poate observa că mercenarii au niște abilități, care, la venirea lor în joc pot avea efecte devastatoare pentru adversar, ceea ce face din mercenari niște creaturi

foarte puternice. Deși aceste două arhetipuri sunt prelungite și în seturile *Nemesis* și *Prophecy*, totuși, cei mai „iubiți” mercenari și rebeli sunt în *Mercadian Masques*. Jucătorul pe negru are *Terror* la îndemână pentru a distruge mecanismul de recrutare al deck-ului adversarului. În cazul în care albul a scos pe tablă o creatură cu protecție pe negru, cel care joacă pe negru nu are decât o soluție directă: să-i distrugă toate creaturile după care... *Diabolic Edict*.

De asemenea, cărțile *Engineered Plague* și *Massacre* sunt foarte bune pentru a combate un deck de rebeli, ca să nu mai vorbesc de *Gloom* și *Dread of Night*, care ar trebui să existe în orice sideboard al unui wizard pe negru! În ambele deck-uri, atât de rebeli cât și de mercenari, ar fi ideal ca să existe și niște artefacte (*Fodder Cannon*) și creaturi-artefact (*Masticore*).

Pe data „aviatoare”!

K'shu

Tabel recrutori

Nume	Ediția	Cost	Raritate	Pow/Tough	Efect de recrutare	Abilitate
Lin Sivvi, Defiant Hero	NM	1WW	R	1 / 3	X, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu X	3: aduci din graveyard un mercenar pe care-l pui la sfârșitul library-ului
Ramosian Sky Marshal	MM	3WW	R	3 / 3	7, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 6	flying
Ramosian Commander	MM	2WW	U	2 / 4	6, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 5	
Ramosian Captain	MM	1WW	U	2 / 2	5, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 4	first strike
Defiant Vanguard	NM	2W	U	2 / 2	5, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 4	dacă tura aceasta a blocat, acesta moare, la fel și toate creaturile blocate
Ramosian Lieutenant	MM	1W	C	1 / 2	4, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 3	
Defiant Falcon	NM	1W	C	1 / 1	4, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 3	flying
Ramosian Sergeant	MM	W	C	1 / 1	3, tap: cauți în library un rebel cu cost convertit de mana egal cu 2	
Cateran Overlord	MM	4BBB	R	7 / 5	6, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 6	sacrifici o creatură și Cateran Overlord se regenerează
Cateran Slaver	MM	4BB	R	5 / 5	5, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 5	swampwalk
Cateran Enforcer	MM	3BB	U	4 / 3	4, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 4	poate fi blocat doar de creaturi negre sau artefact
Cateran Kidnappers	MM	2BB	U	4 / 2	3, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 3	
Rathi Assassin	NM	2BB	R	2 / 2	3, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 3	1BB, tap: distrugi creatura tapată care nu este neagră
Rathi Fiend	NM	3B	U	2 / 2	3, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 3	când vine în joc fiecare player pierde 3 puncte de viață
Cateran Brute	MM	2B	C	2 / 2	2, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 2	
Cateran Persuader	MM	BB	C	2 / 1	1, tap: cauți în library un mercenar cu cost convertit de mana egal cu 1	

Soulbringer

În vara aceasta, undeva într-un tărâm fantastic, furia oarbă se va dezlănțui

La ora actuală echipa înhămată la proiectul *Soulbringer* este alcătuită din zece oameni ce lucrează împreună de mai bine de trei ani, o parte dintre aceștia, printre care designerul șef, începând lucrul imediat după ce a fost terminat *Realms of Haunting*.



Plumb

Soulbringer este un dark fantasy prin povestea prezentată și nu prin realizările tehnice. Am încercat să captăm acel element fantastic din eroi și nelegiuiți, asigurându-ne în același timp că atmosfera rămâne sumbră fără să fie nevoie să apelăm la elemente vulgare sau violente.

Don Kirkland - Producător

Pentru cei care nu știu, *Soulbringer* este un imens RPG, unul care încearcă să readucă la lumină acel gen de mult uitat al pen & paper RPG. Eroul central va avea de înfruntat demoni extrem de periculoși care nu doresc altceva decât să preia controlul asupra lumii noastre. Pentru a reuși acest lucru, el va trebui să se afunde în istorie pentru a descoperi secretele unui erou antic care la rândul său a trebuit să-i înfrunte pe aceiași monștri.

O lume de basm

Lumea din *Soulbringer* este una specifică romanelor dark-fantasy. Dar, deși este o lume în care magia și fantas-

ticul sunt la ele acasă, nu vom întâlni deloc creaturile bine-cunoscute ale acestor tărâmurii, mai precis elfi, gnomi, pitici, orci, goblini, dragoni etc., ci doar oameni. E adevărat că există demoni și „undeads”, dar de cele mai multe ori aceștia îmbracă forme umane și bântuie ținuturile împrăștiind distrugerea și haosul. Unii dintre ei se vor arăta totuși sub adevărata formă, hidoasă, și vor teroriza bieții muritori de rând. Această lume are și o istorie, veche și bogată, ce se întinde pe mai multe milenii, iar povestea jocului este indubitabil în strânsă legătura cu aceasta.

La începutul jocului, ținuturile încep încet-încet să-și revină în urma unui cataclism de

proporții. Două din cele trei imperii imense care îți împărțiseră puterea s-au destrămat în ultimii 100 de ani, în urma lor rămânând o mulțime de sate și orașe care trebuiau să se descurce pe cont propriu. Ultimul imperiu rămas în picioare, Thardolin, a încăput pe mâna unui despot ce nu

doarește altceva decât subjugare întregii lumi cu ajutorul puternicelor sale armate.

Intriga jocului este, la rândul ei, un element deosebit de important. *Soulbringer* este un RPG clasic, în care povestea este cea care determină cursul evenimentelor și care se va dezvolta apoi odată cu jucătorul. Producătorii ne asigură că intriga nu se va desfășura prea accelerat obligându-ne să reali-





zăm prea multe acțiuni într-un timp limitat, practic ai libertatea de a face ceva atunci când dorești tu. Jocul este liniar, pentru a putea înainta trebuie îndeplinite anumite sarcini, acțiuni. Dar, jocul a fost „spart” în opt capitole pe care trebuie să le parcurgi pe rând. Obiectivele din fiecare dintre aceste capitole pot fi atinse în orice ordine dorește jucătorul, iar în plus există mereu mai multe metode de a le realiza.

Eroul povestirii este un tânăr al cărui tată tocmai a plecat în lunga călătorie către Ținutul Vânătorii Veșnice. Producătorii s-au ferit să contureze o personalitate

acestuia, deoarece și-au dorit ca jucătorul prin acțiunea sa directă să influențeze caracterul personajului, fie prin obișnuitele puncte de skill, fie prin modul în care interacționează cu universul din *Soulbringer*. Toată lumea este de acord că farmecul unui RPG este constituit din diversitatea, complexitatea și atractivitatea quest-urilor. Ca orice RPG clasic, *Soulbringer* are quest-urile sale împărțite în trei categorii majore: quest-uri principale (cele care trebuie duse la capăt obligatoriu), quest-uri secundare (care nu sunt obligatoriu de realizat, dar te pot ajuta enorm de mult) și quest-uri adiționale (care sunt acolo pur și simplu). Chiar dacă tot timpul ai cel puțin un quest principal de realizat, ordinea în care o vei face depinde numai de tine, dar s-ar putea ca, ducând la capăt un quest minor, să-ți dezactivezi alt quest chiar dacă acesta deja îți fusese oferit. În încercarea lor de a evita quest-uri simple gen: „fă rost de artefactul ăla!”, producătorii au venit cu o idee destul îndrăznească. Se poate întâmpla ca

unele din quest-urile principale să fie de fapt alcătuite din două-trei quest-uri secundare. Toate quest-urile, indiferent dacă le-ai dus la capăt sau nu, vor fi păstrate într-un jurnal (spre deosebire de seria *Might and Magic* unde după completarea lor se cam ștergeau). Din păcate, producătorii ne-au lăsat fără hartă (automap) așa că va trebui fie să facem schițe dacă locațiile sunt prea complexe, fie să încercăm să memorăm cât mai bine zona.

Spada vs. Magie

Exceptând RPG-urile futuriste, în speță *Fallout*, mai toate jocurile acestui gen aveau două modalități de a impune respect adversarilor – spada sau magia.

În *Soulbringer* magia este

Experițe antice

Echipa de producție este alcătuită din gameri avizi, care au o pasiune îndelungată pentru jocurile pe calculator. Toți am avut cel puțin un ZX Spectrum sau alte calculatoare la fel de antice și am fost interesați (uneori chiar implicați) în jocuri și realizarea acestora încă din anii '80. De asemenea suntem pasionați de pen-and-paper RPG și, de-a lungul timpului, am participat la realizarea câtorva. Jocul care ne-a influențat cel mai mult, în realizarea lui *Soulbringer*, este nu pen-and-paper RPG intitulat *Ars Magica* (Atlas Games), în special în ceea ce privește atmosfera (dark fantasy).

Don Kirkland - Producător



în strânsă legătură cu Secularum – o fragilă balanță a celor cinci elemente primordiale ce se regăsesc în corpul magicianului. Aceste cinci elemente sunt Pământul, Aerul, Focul, Apa și Spiritul. În momentul în care personajul va încerca să

folosească vreo magie, balanța Secularum-ului se va rupe. Acest lucru îl va face pe mag foarte puternic pe elementul de care are nevoie în detrimentul celorlalte patru. Magiile sunt deja arhicunoscute iubitorilor acestui gen, dar pe lângă



Un joc - roman

Soulbringer este un RPG tradițional - ne-am concentrat asupra universului și dezvoltării personajelor care îl populează. Interacțiunea dintre aceste personaje și misiunile pe care trebuie să le îndeplinești pentru a ajuta nevoiașii sunt elementele

clasicele vrăji ofensive s-au introdus multe altele cu efect direct asupra comportamentului sau psihicului oponentilor sau NPC-urilor. Modul în care magiile sunt „învățate” nu este deloc ceva care să rupă gura târgului. Cu mulți ani înainte, First Great Warlock a scris câteva tratate de magie, care apoi s-au pierdut. Dacă reușești să intri în posesia acestor manuscrise, atunci poți învăța magiile prezentate acolo (fiecare carte conține cinci magii). Singurul impediment, numărul acestor cărți este foarte mic și mai sunt și foarte bine păzite.

La capitolul arme prea mult lucru nu sunt de spus, vom avea aproape tot, de la săbii la sulite și arcuri, iar dacă suntem cuminiți chiar și ceva arme magice datând din timpuri imemo-

centrale ale jocului. Am încercat, pe cât posibil, să evităm clișee ale jocurilor de acțiune pentru a întări experiența de joc. Stilul și aspectul jocului a fost puternic influențat de RPG-uri pen-and paper. Am încercat să realizăm o lume întunecată și fadă, dar populată de oameni care mai au un dram de

speranță și nu de obișnuitele personaje depresive învăluite în mantii negre. Ne-am inspirat mult și din literatură. Lords of the Ring (Tolkein), Dune (Frank Herbert), Wheel of Time (Robert Jordan) și Memory, Sorrow and Thorn (Tad Williams) sunt doar câteva nume.

Don Kirkland - producător



riale. În sprijinul jucătorului vor apărea, ca de obicei, nemărate artefacte și la fel de multe poțiuni.

Testul final: LUPTA

Lupta... Ca întotdeauna este ultima soluție și cea mai eficientă, iar *Soulbringer* are parte de ea din plin. Interesant este însă că poți termina o mare parte din quest-uri fără să scoți sabia din teacă, dar astfel vei fi privat de experiența și recompensele obținute de pe urma eliminării inamicilor. Sistemul de luptă implementat în *Soulbringer* permite folosirea unui artificiu, care mai mult ca sigur va fi extrem

de benefic și foarte apreciat. Este vorba de combo-uri. Acest lucru a va duce probabil la dispariția acelor măceluri, carnagii haotice întâlnite în majoritatea RPG-urilor de marcă (*Baldur's Gate*, *Diablo*). În ce constau aceste combo-uri? Ele sunt de fapt o succesiune de acțiuni, predefinite (de către jucător), care pot fi declanșate în orice moment al luptei. Un astfel de combo folosit împotriva unui adversar puternic, dar lent poate arăta cam așa: range attack (magie sau arc) - strenght potion - sabie. Combinațiile sunt nelimitate. Poți folosi un astfel



de combo sau poți pur și simplu să manevrezi personajul pas cu pas. Aceste combo-uri vor fi, probabil, extrem de utile în luptele împotriva unui număr mare de adversari, mai ales dacă le cunoști deja atuurile și slăbiciunile. Diversitatea destul de mare a demonilor prezenți (deși au de cele mai multe ori înfățișare umană) face ca și atributele lor să fie la fel de diferite. Fiecare monstru are punctele lui forte și slăbiciunile lui, un schelet, de exemplu, va fi extrem de greu de răpus cu săgeți. Cel mai important lucru de ținut minte însă este că așa cum tu ai la dispoziție o multitudine de opțiuni „ofensive”, și monștri, la rândul lor, sunt bine dotați. De fapt cam tot ceea ce poți face tu pot și ei. Ca să nu te simți singur și părăsit, de-a lungul jocului îți se vor alătura pentru scurt timp unul

sau mai mulți NPC care să te ajute în anumite momente cheie. Se poate ajunge până la bătălii pe scară largă în care va trebui să oprești invazia „morților vii” alături de alți 10 -15 camarazi de arme (controlați de AI, bineînțeles). Aceste NPC-uri chiar dacă îți se vor alătura, nu vor constitui un party cum ne-am obișnuit, ele acționând și luptând singure.



Epilog

Soulbringer este un RPG pur, care se concentrează asupra poveștii și dezvoltării personajului. Și, surprinzător pentru unii poate, nu-și dorește să devin un mix action/rpg sau adventure/rpg așa cum mai toți producătorii de jocuri ținesc acum. Pentru cei care dețin sisteme performante vești bune, *Soulbringer* suportă OpenGL și Direct3D, iar efectele vizuale vor fi pe măsura așteptărilor. Nici cei cu sisteme mai slabe nu au fost uitați, jocul rulând fără probleme și cu rendering software. *Soulbringer*, momentan, este în stadiul final al implementării efectelor speciale și pare că nu va avea probleme, deci nici întârzieri, vara acestui an aruncându-ne în mijlocul unui tărâm fantastic, de basm.

Claude

Date tehnice

Gen: RPG
Producător: Infogrames
Distribuitor: Infogrames
Ofertant: Best Computers
Tel: 01-31476989, **Fax:** 01-3147699
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375, **Fax:** 01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P 233 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Nu
Data apariției: Vara lui 2000



Alone in the Dark 4

Singur în întuneric... S-o fi ars becu' sau iară ne-au luat curentu'?

După trei producții care s-au bucurat de un real succes la gameri, și care ne aduceau fiori pe spate încă din epoca 486-lui de care mă leagă frumoase amintiri, iată că seria *Alone in the Dark* ajunge și la titlul cu numărul 4. Chiar dacă nu mai îmi mai

Indiana Jones sau, mai nou, *Devil Inside*, iată că „din propria țărână” renaște seria *Alone in the Dark*.

Fără întoarcere

Cum ne-am obișnuit deja, povestea care se află la baza



jocului, față de misterele care planează asupra universului pe care producătorii l-au creat după romanele lui H.P. Lovecraft. Acesta nu se va implica în intriga jocului, ci, pur și simplu se va găsi prins în ea. S-ar putea spune că principalul scop al gamerului este acela de a rămâne în viață. În încercarea de a găsi un drum de ieșire, o scăpare din acest univers macabru, gamerul va fi purtat prin toată acțiunea jocului, aflând totodată și anumite indicii care-l vor ajuta să înțeleagă enigmaticele care învăluie locul din care încearcă să scape. Ar mai trebui precizat că la începutul jocului, perspectivele gamerului vor fi destul de restrânse. Libertatea de mișcare va fi mică, dar acest lucru nu trebuie să ne sperie. Odată ce înaintăm în joc, vom putea accede spre noi locații, care până atunci fuseseră inaccesibile.

Schimbări

Cum de la data apariției lui *Alone in the Dark 3* până în prezent a trecut ceva timp, aspectul

pe care noul membru al familiei îl va avea, va fi mult schimbat. Mai ales din punct de vedere al graficii, care va beneficia acum și de suportul hardware. Așadar *Alone in the Dark 4* va îmbrăca o haină nouă, același 3D dar cu o calitate a imaginii mult mai bună, apropiată de standardele din prezent.

S-a lucrat mult, spun producătorii, și la AI, care va fi mult mai dificil de înfrânt în confruntările directe. Adversarii noștri vor fi mult mai inteligenți, vor apela la o mulțime de trucuri, și de aceea pe toată durata jocului va trebui să ne așteptăm la tot felul de surprize.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: 3D adventure
 Producător: DarkWorks
 Distribuitor: Infogrames
 Ofertant: Best Computers
 Tel: 01-31476989, Fax: 01-3147699
 Ofertant: Monosit Comimpex
 Tel: 01-3302375, Fax: 01-3306351
 Procesor: PII 233 MHz, 64 MB RAM
 Accelerare 3D: Da
 Multiplayer: Nu
 Data apariției: Octombrie 2000



amintesc numele personajelor din producțiile precedente, pot să vă spun cu siguranță că au fost primele jocuri care au bucurat ochii gamerilor cu o grafică 3D, și în ciuda posturilor înțepenite și a mișcărilor stângace ale personajelor, aveam parte de acțiunea și suspansul destul de rar întâlnite la acea vreme. Putem spune fără a exagera prea mult că seria despre care discutăm acum se află la baza jocurilor 3D adventure, care astăzi ocupă o bună parte din preferințele gamerilor. Și pentru că între timp, ștacheta acestei categorii de jocuri a fost mult ridicată de titluri precum *Tomb Raider*,

jocului este una captivantă. Foarte interesantă este poziția personajului față de intriga



Gangsters 2

Ghetourile sunt în alertă maximă! O nouă crimă se pune la cale!

Hothouse Creations, companie care a împlinit de abia trei ani de activitate, a lansat deja destul de multe jocuri printre care *Cutthroats*, *Abomination* și nu în ultimul rând cel mai mare hit al lor – *Gangsters*. Deși o mare parte din acțiunile companiei (25%) sunt deținute de către **Eidos**, ei sunt cei care decid ce jocuri vor produce și mai important în ce direcție doresc să se îndrepte. Echipa de manageri compusă din Rob Davis (director), Peter Moreland (director/șef-proiect pentru *Gangsters 2*) și Martin Capel (designer) au deja ani buni de colaborare, de pe vremea când lucrau împreună la **Microprose**. La aproape 8 luni de la demararea proiectului *Gangsters* și cu șase luni înainte de lansare jocul este deja bine structurat. *Gangsters 2* se joacă exact ca și predecesorul său în care intrai în pielea unui șef de mafie cu atestate solide în prostituție, lupte de stradă, intimidare, jocuri de noroc, mituire, șantaj și întreg tacâmul de fapte antisociale mai ales cât timp sunt profitabile.

Din nou la „muncă”

La *Gangsters 2* lucrează o echipă formată din 12 oameni (5 programatori, 4 artiști și cei trei menționați mai devreme), dintre aceștia numai patru fiind

nou veniți, restul participând și la realizarea primului *Gangsters*. Atunci când e vorba de o continuare este greu să-ți dai seama care este motivul pentru care este realizată, tehnologia disponibilă inițial i-a împiedicat pe producători să facă tot ce-au dorit, după lansare au apărut idei noi sau pur și simplu succesul de piață. Peter încerca să explice: „Subiectul jocului permitea din start realizarea mai multor jocuri, mai ales că nu prea fusese exploatat înainte. Desigur există și o mulțime de idei pe care nu le-am introdus în primul *Gangsters*, având deja în plan o continuare. Prin *Gangsters 2* am încercat să realizăm un joc cu totul nou, care să nu se abată însă prea mult de la ideile de bază care

au asigurat succesul premergătorului său”. La rândul său, Martin adăuga: „Am avut șansa de a primi un feedback extraordinar, atât din partea presei cât și de la utilizatori, iar elementele care trebuiau modificate au avut prioritate. Caracterizarea personajelor este acum mult mai bine definită, personalitatea fiecăruia este mai accentuată, astfel ei nemai fiind doar simple seturi de atribute, ci gangsteri adevărați. Firul epic este un alt element asupra căruia ne-am îndreptat atenția. Mulți oameni

încăreau jocul după care se pierdeau neștiind practic care e scopul lor și ce trebuie să facă. Interfața, mult prea complexă, și obiectivele destul de confuze au fost alte lucruri de care s-au plâns jucătorii”.

Esență de prohibiție

Lista acțiunilor pe care le poți întreprinde este aproape nelimitată – mituirea oficialilor, intimidarea juraților, apărarea teritoriului cu orice cost fie cu amenințări, fie prin forță, trimiterea gorilelor în diverse misiuni... În joc se află puterea și aceasta poate fi obținută în nenumărate moduri. Analizează-ți adversarii, încheie alianțe pentru a le da un sentiment de liniște pentru ca apoi să-i lovești când le e lumea mai dragă, având mereu în cap ideea că și ei pot face același lucru.

Gangsters 2 va oferi jucătorului mult mai multă informație despre ceea ce se întâmplă, adesea prin intermediul unui advisor. Acest advisor, un fel de mentor, îți va atrage mereu atenția asupra anumitor evenimente, rolul său este însă



doar de a te informa rămânând la latitudinea ta dacă folosești sau nu cele spuse de el. Iar dacă te stresează prea tare poți oricând să-l dezactivezi.

Dacă vă aduceți aminte, una din problemele cea mai mari ale lui *Gangsters* era modul de rezolvare a situațiilor neprevăzute apărute pe parcursul misiunilor. Dacă unuia dintre oamenii tăi îi schimbai ordinele, era apoi imposibil să-l mai faci să-și reia activitatea inițială. După cum ne asigură Peter Moreland acest lucru nu se va mai întâmpla și în *Gangsters 2*.

Oamenii

Dorința de a face un joc cu totul nou a impus introducerea unor elemente noi, poate mai adecvate vieții interlope, pre-



cum posibilitatea de a acționa atât ziua cât și noaptea. După lăsarea întinericului, orașul este mai liniștit, iar oamenii tăi trebuie să fie mai precauți fiindcă orice zgomot se aude și, în plus, prezența lor pe stradă la ore atât de târzii poate atrage suspiciuni. Tot noaptea băncile și alte puncte strategice sunt mai vulnerabile ceea ce înseamnă că va trebui să adopți o cu totul altă tactică și în același timp să aduci o serie de noi figuri în lumea jocului precum spărgători de seifuri sau răpitori. Dacă în primul joc, trăiai cu impresia că oamenii tăi nu valorează nimic, putând fi înlocuiți în orice moment, în *Gangsters 2* situația se schimbă drastic. La cât costă acum un ucigaș plătit, de exemplu, nu prea îți mai convine să-l pierzi așa ușor. De asemeni o serie de figuri noi vor popula orașul, oameni care nu sunt gangsteri, dar care pot fi convinși, într-un fel sau altul, să intre în afaceri necurate (un fel de NPC-uri). Un exemplu oferit

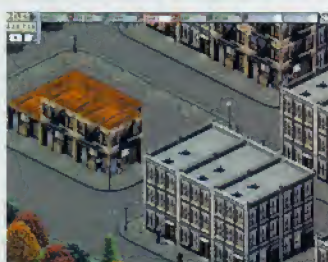
de către producători este cel al lui Ace Ramagon, care dacă știi cum să te apropii de el îți va conduce cu succes un mic cazino. Ba mai mult, poți afla că acesta este în căldășie cu șeful poliției, informație care nu poate să-ți fie decât benefică, pe lângă faptul că oferă jocului o nuanță de film clasic cu gangsteri și Humphrey Bogart.

Interfața

Interfața unui joc precum acesta, în care trebuie să navighezi prin zeci de ferestre, să iei decizii, să deplasezi personajele și multe alte acțiuni, este probabil unul dintre cele mai importante elemente ale jocului și de aceea i s-a și acordat multă atenție. Martin explica: „Trebuie să recunoaștem că interfața lui *Gangsters* era greoaie și confuză. În *Gangsters 2*, mai ales că este real time, este foarte important să găsești ce ai nevoie cât mai repede. Practic, toate ordinele (80%) sunt contextuale. Ca să înțelegi mai



bine, dacă ai selectat un gangster și muți cursorul pe o mașină, forma cursorului se va schimba înfățișând un om care urcă în mașină. Mută cursorul pe un inamic și se va schimba într-o țintă, oferindu-ți șansa de a-l elimina. La fel, dacă selectezi o clădire, în formațiile pe care le vei primi vor fi mult mai concise și la obiect. Tot ceea ce nu era necesar a fost practic eliminat.



AI-ul a suferit și el câteva modificări, el schimbându-se în funcție de aptitudinile tale. În *Gangsters*, AI-ul obliga inamicii să te extermină cu orice preț, acum obiectivul lor este să te împiedice să obții supremația asupra lumii interlope și abia apoi să te elimine, iar producătorii ne asigură că nu va trișa.

În final, nu putem spune decât că *Gangsters 2* va fi cam ceea ce ne așteptam cu toții. Un *Gangsters* mai plin de viață, mai activ, mai palpitant, mai interesant și nu în ultimul rând mai ușor de învățat și jucat. Chiar și din punct de vedere grafic stă mai bine, producătorii recunoscând că la prima versiune s-au concentrat mai mult asupra gameplay-ului neglijând aspectul grafic. Nu ne mai rămâne decât să punem înapoi în bibliotecă romanele și poveștile cu Dillinger și Capone pentru că în curând vom avea ocazia să intrăm în lumea și pielea lor, chiar dacă numai virtual.

Derek dela Fuente

Date tehnice

Gen: Strategie
 Producător: Hot House Creations
 Distribuitor: Eidos Interactive
 Oferant: Monosit Comimpex
 Tel. 01-3302375, Fax. 01-330631
 Sistem recomandat:
 Procesor: Pentium 200 MHz
 Memorie: 64 MB RAM
 Accelerare 3D: Da
 Multiplayer: Da
 Data apariției: toamna 2000

Fur Fighters

S-ar zice că e ceva legat de vreun Război Mondial cu ceva naziști în prim plan

Asta s-ar zice! Pentru că de fapt este vorba despre cu totul altceva. Este un război, dar între reprezentanții regnului animal, și în prim plan se află o haită de câini și o turmă de pisici, ambele înarmate cu tehnologie militară distrugătoare. Care, într-un joc aparținând unui gen numit cu mândrie de către producători „third person cartoon action puzzle adventure shoot-em-up”, se vor ciurui în draci. Acum, nu trebuie să vă sperie catalogarea pompoasă pe care realizatorii acestui titlu, cei de la **Bizarre Creations** au făcut-o! Chiar dacă jocul aparține oarecum unei specii ciudate (că doar băieții

noștri au și ei un nume de apărat, și nu vor să se abată de la blazonul companiei lor), în esență, *Fur Fighters*, căci acesta este numele producției noastre, este un shooter care se adresează, zic eu, celor care iubesc în mod special multiplayerul. Și pentru că numele jocului poate suna oarecum „bizarre” pentru unii, haideți mai bine să vă explic de unde provine.

Pe vremuri, exista o gașcă de pisici uriașe, reprezentante ale răului, împotriva căreia se

formase o alianță de pisici de mărimi normale. Această alianță, purtând numele de Fur, reușise să pună pe fugă răufăcătorii. Dar iată că una dintre aceste pisici uriașe are de gând să se întoarcă și să se răzbune. Ea înființează „corporația pisicilor grase”, organizația care să ducă la îndeplinire planul diabolic. Este vremea ca **Fur Fighters** să revină în luptă și să apere drepturile pisicilor normale.

**Birmaneze
maidaneze...
maidanezi!**

Două lucruri sunt limpezi ca cerul de Octombrie Roșu (târziu). Unu: Jocul nu se adresează cu siguranță celor care au alergii la pisici! Doi: Caracteristica de bază a jocului este umorul. Aș fi spus chiar și trei: Cei de la **Bizarre Creations** sunt obsedați de pisici, dar pentru a mă contrazice, aceștia au introdus în joc și vreo doi-trei câini, care să pună ordine în lucruri. Dacă vă mai spun și că există chiar și pisoiași sau cățeluși care trebuie „înlăturați”. Adică oi fi eu câine (nu de ăla roșu), da parcă mi se rupe nimic altceva decât inima în piept când trebuie să împușc un biet puișor de pisicuță care cu cei mai nevinovați ochi de pe

lumea asta se uită până în adâncul sufletului meu. Cică pentru a nu deveni prea violenți, producătorii nu au introdus nici un strop de sânge în joc. Da' bietele pisicuțe tot trebuie ucise. Păi, asta-i treabă? Nu tot





violenta e? Ca acum sesizez Greenpeace-ul. Noroc ca poate fi jucat si rolul de „parinte”, adica de salvator de astfel de mici animăluțe nevinovate. Numai ca, daca esti spre exemplu pisica, nu poti salva decat pușori de pisica. Pentru a-ti schimba blana si fizionomia, adica pentru a

trece de la pisica la caine ai la dispozitie anumite aparate care vor facilita acest lucru. Așadar, pregătiți-vă pentru o cafteală între câini și pisici ca-n filme (documentare de pe Animal Planet), cu ușoare intervenții ale altor ființe, cum ar fi un căluț de mare căruia nu-i stă rău deloc în costum negru și cu mitraliera în mână, sau un biet cangur care face salturi disperate pentru a scăpa de intervențiile dușmanilor.

Și totuși... shooter

Spun producătorii despre *Fur Fighters* că îmbină ceea ce este mai bun în toate genurile?! Să fim serioși! Chiar dacă au aruncat pe acolo câte un puzzle, pentru a mai fragmenta cele șase scenarii ale modului single, jocul este

pur și simplu un shooter plin de umor și nimic mai mult. Cel mai puternic argument în acest sens este suportul pentru multiplayer, care nu oferă decât posibilitatea desfășurării de deathmatch-uri sub diferite aspecte. Dacă vrei o comparație, se încearcă un fel de *Team Fortress* cu accentul pus pe umor, dar părerea mea sinceră este că nici pe departe nu se va reuși asemenea performanță.

Faptul că jocul a fost proiectat și pentru posesorii de console reiese și din acest suport, care oferă posibilitatea de split-screen pentru doi sau pa-

tru gameri. Nu prea îmi imaginez cum o să arate patru indivizi înghesuiți la o tastatură. Adică îmi imaginez, și mă cuprind de râsul.

Și dacă tot am amintit despre varianta pentru Dreamcast, trebuie spus că în aspectul grafic al jocului nostru se vor găsi o grămadă de elemente care contribuie la crearea unui „look” de joc pentru consolă. Grafica îmbracă forma unei animații 3D destul de reușite care se pare că se va mișca extrem de plăcut pe sistemele de talie medie, chiar dacă originea unora dintre personaje nu va fi deloc ușor de ghicit din pricina aspectului colțuros, ușor bătăran al acestora.

Cei de la **Bizarre Creations** au încercat. Și chiar dacă *Fur Fighters* va fi doar un simplu shooter pe care cei împătimiți îl vor juca în rețea, tot au realizat ceva.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: Shooter
 Producător: Bizarre Creations
 Distribuitor: Acclaim
 Sistem recomandat:
 Procesor: P II 233 MHz
 Memorie: 64 MB RAM
 Accelerare 3D: Da
 Multiplayer: Nu
 Data apariției: Vara lui 2000



Independence War 2

The Edge of Chaos



După X – Beyond the Frontier, iată un nou joc de simulare spațială

Crivățul bate la fereastră, se apropie mileniul III, afară e întuneric și un gamer înrăit joacă *Independence War 2*. Dacă l-a jucat și pe primul, atunci va avea satisfacția de a retrăi ceea ce mulți numesc experiență unică. Dacă nu, atunci va avea satisfacția de a trăi o nouă asemenea experiență unică. De ce? E foarte simplu, dacă te gândești că *Independence War* a produs o adevărată revoluție. Adevărații pasionați de shooter-e spațiale știu foarte bine despre ce vorbesc. La aceea vreme (cândva la sfârșitul lui '97, începutul lui '98) *Independence War* trăznea lumea cu inovațiile sale. E suficient să instalezi demo-ul (care avea o enervantă limită de timp) de pe unul din CD-urile LEVEL ceva mai vechi pentru a te convinge.

„Simulator” spațial

De fapt, formularea e incompletă. În cazul lui *I-War 2*, care va ajunge pe computerele noastre grație faimoaselor **Infogrames Entertainment** și **Particle Systems**, e vorba, după cum afirmă producătorii, despre un Space Adventure Simulation, cu o grafică 3D solidă, cu o interfață bună de relaxat degetele, un management al resurselor și o experiență de multiplayer cum rareori mai găsești în jocuri de genul ăsta. Principala atracție a jocului este dinamicitatea universului, adică ceea ce eu aș numi TOTAL MOVEMENT FREEDOM! Sunt convins că mă înțelegeți (mai ales cei care au jucat *X - Beyond the Frontier*). E suficient să spui că ai la

dispoziție 16 sisteme stelare împrăștiate de-a lungul și latul a două nebuloase radical diferite pentru a face fericit pe gamerul însetat de aventuri spațiale. Desigur, pe traseu sunt de întâlnit aproape toate tipurile



ale fizicii. Pentru deplasarea în spațiul cosmic, navele folosesc thruster-ele, desigur într-un mod cât se poate de veridic și pot fi manevrate fie prin forța mânuțelor de gamer, fie prin inteligența computerului de bord.

Desigur, dacă vorbim despre un simulator spațial, trebuie să vorbim și despre grafică. Toate navele din joc sunt create cu ajutorul texturilor și detaliilor navelor din filmele jocului. Vă dați seama cum trebuie să arate jocul! (Prima versiune a fost oricum o capodoperă grafică). Producătorii speră ca prin aplicarea acestei idei, de altfel foarte simplă, să mărească gradul de „realism vizual” din secțiunile real-time ale jocului. Cu alte cuvinte, grafica promite să fie superbissimă (pozele o spun, nu eu).

Are și poveste...

După moda din ultima vreme, *Independence War 2* nu e doar o fadă împușcătură de nave, ci are și o poveste demnă de atenție: după cum știm încă din *I-War*, omenirea se împrășteie prin univers în secolul 23, dar curând începe un război asemănător cu cel din 1776, care a adus independența SUA. În locul Commonwealth-ului (echivalentul Angliei din secolul XVIII) a apărut, după înfrângere, Noua Alianță, care a început să se împrășteie și mai tare în univers, cu un optimism

de nave pe care vi le-ați putut imagina vreodată. Traficul spațial este și el de o sprinteneală atractivă, dat fiind că este generat dinamic și se bazează pe comportament rațional. Astfel, pe autostrada spațiului veți găsi taxiuri, transportoare, patrulare, pirați și cam orice altceva. Dar sacul cu surprize e fără fund (se pare): fizica jocului este realistă, bazată pe mecanica newtoniană, iar navele se mișcă așa cum o face Columbia după ce iese din atmosferă. Vom avea așadar de-a face cu inerția și alte aplicații



care a dus la bancrută. Marile corporații încep să domine și sclavia devine perfect legală: dacă se întâmplă să ai datorii prea mari, devii... disponibil, fără drept de apel.

Acțiunea din *Independence War 2* începe la o sută de ani după teminarea primului *I-War*. Departe de sistemul nostru solar și ale lui bogății necazurile se adună și problemele apar peste tot. The Badlands Cluster – acesta este numele grupului de sisteme solare abia locuibile unde are loc povestea în discuție. După atâta amar de vreme petrecută sub opresiunea marilor corporații, rămășițele de umanitate din zonă simt că nu mai pot rezista fără o revoltă. Situația arată rău de tot și, mai precis, pare foarte cunoscută. Istoria se repetă (întotdeauna). E vorba de un nou război de independență.

În acest context dorobanțogen (vezi Maiorul Șonțu și alte nume celebre ale gâlcevei armate dedicate independenței

românești), numitul Cal Johnston, fiul lui Felix și nepotul unei mari piratese (?), are lasere și planuri de răzbunare îndreptate către ucigașul tatălui său, Caleb Maas, care, în virtutea meseriei de creditor și nepuținându-și recupera banii, a dorit să-l recupereze măcar pe debitor. Acesta din urmă nu s-a lăsat cu una cu



în proporție de 60%; Jafs – „instalator-reparator”, care poate repara orice atâta timp cât e plătit cum se cuvine; Az – pilotează fightere într-un mod de neegalat; în fine, Lori – calcă pe urmele lui Az și se antrenează din greu. Cei șase voinici, pomiți pe fapte mari, sunt, după modelul cinematografico-american, inconștienți de faptul că vor fi eroii unei revoluții și aducătorii de pace pentru toată comunitatea minieră din The Badlands Cluster.



Sala de așteptare

două și a murit nobil. Caleb face și el o criză proiectilică, dar nu una mortală. Cal, după câțiva ani de antrenament (să nu uităm că a rămas orfan din pruncie), pleacă să termine treaba, deși Jefferson Clay, „sensei-ul” și inițiatorul lui Cal în arta pilotajului spațial, l-a avertizat să nu se avânte prea tare. Aventurosul orfan e prins și pus la păstrare în spatele gratiilor timp de 30 de ani. *Independence War 2* începe cincisprezece ani mai târziu (deci la jumătatea perioadei de relaxare penitenciară), când deja bărbatul Cal Johnston evadează cu stil și, împreună cu alți cinci deținuți, pun la cale răzbunarea. Cei cinci sunt, în ordine: Smith – se ocupă cu motoare de nave și are un corp metalic

Așa ceva ne-ar trebui până în iarnă, anotimpul când navele din *Independence War 2* vor ateriza pe PC-uri. Până atunci trebuie ceva răbdare. N-ar strica să mai citiți ceva SF, să mai jucați ceva *Independence War* și, mai ales, să vă curățați bine joystick-urile. Lupta e pe cale să înceapă. Mike out!

Mike

Date tehnice

Gen: Simulator spațial
Producător: Particle Systems
Distribuitor: Inforgames Entertainment
Ofertant: Best Computers
Tel. 01-3147698. Fax. 01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da
Joystick: Da
Data apariției: iarna lui 2000

Deus Ex

Viitorul omenirii nu sună bine (în joc)! Dar viitorul gamerului sună bine (datorită jocului)!

Ne aflăm undeva în viitorul nu prea îndepărtat. Planeta noastră este în pericol. Nu este vorba despre nici o rasă extraterestră care să ne invadeze, nici despre un meteorit care amenință integritatea Terrei, așa cum ne-au obișnuit o groază de producții din lumea jocului. Este chiar opera omului. Terorism fără limite, poluare la un nivel uci-gător, crimă după crimă, droguri, sărăcie lucie...

Ca și cum nu ar fi fost suficient, o grupare cu rădăcini adânc înfipite în istorie, despre care se credea că dispăruse de mult, este hotărâtă să îndepărteze și ultimii factori de decizie ai planetei, pentru a prelua controlul acesteia. Împotriva lor vei avea de luptat tu, pentru simplul motiv că nimeni nu crede că această organizație măcar există. Nimeni, în afară de tine!

Deci, într-o lume în care nimic nu este ceea ce pare, nimeni nu este demn de încredere, în care poți fi trădat chiar și de cei pe care îi consideri prieteni, în care întreaga națiune îți poate deveni inamic printr-o simplă apăsare de buton, vei fi nevoit să călătorești, să stabilești legături cu viitori aliați care te vor ajuta să învingi, să rezolvi misterele care planează asupra originii și a alcătuirii acestei organizații fantomă, și totodată să-ți dezvolți personajul pentru a putea face față confruntării finale.

Crezi că vei face față? Poate că da, poate că nu, dar sunt sigur că ți-am stârnit interesul pentru acest titlu, care îți propune asemenea aventuri!

Asta pentru că este o producție care, cu siguranță va fi ceva cu totul special din moment ce îmbină mai multe genuri, cu mare priză la gamerii. Este vorba despre *Deus Ex*, un titlu care îmbină acțiunea first-person cu role-playing-ul, cu puternice elemente de shooter, căruia, cu siguranță cei ca-



re au îndrăgit *Sistem Shock II* îi vor acorda mai multă atenție datorită similarităților.

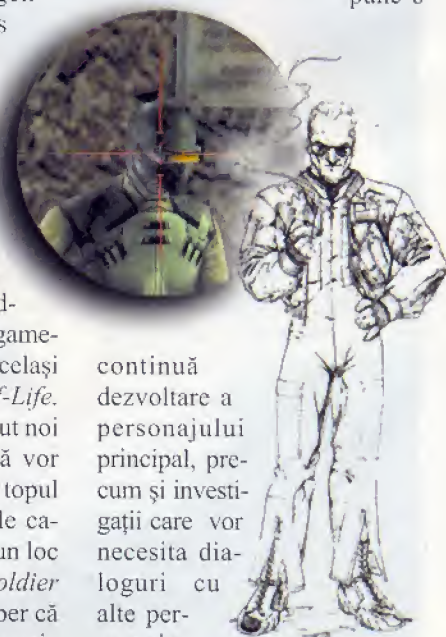
Shooter în esență

De fapt, genul care predomină și care se află la baza producției celor de la **Ion Storm**, este cu siguranță first-person shooter-ul. În prima fază chiar îmi pregătisem o introducere, care chiar dacă nu mi s-a mai părut potrivită este total valabilă. Ștacheta acestui gen este din ce în ce mai des ridicată. După *Half-Life*, în lumea shooter-elor al căror mod single-player era cel puțin la fel de important ca și multiplayer-ul, lucrurile au stagnat o vreme. Au urmat ceva titluri care au ocupat spațiul de pe hard-disk-uri precum și timpul game-rilor, dar care nu au avut același succes înregistrat de *Half-Life*.

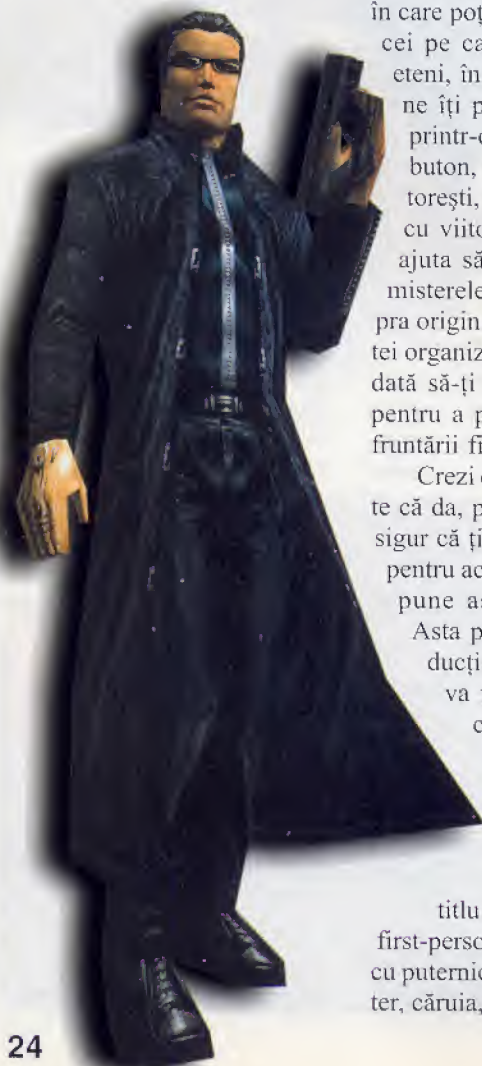
Iată că recent au apărut noi titluri, care sunt sigur că vor reuși să urce vertiginos în topul celor mai iubite jocuri ale categoriei. Printre acestea, un loc cu totul aparte îl ocupă *Soldier of Fortune*, despre care sper că vom avea cât de curând ocazia

să discutăm mai amănunțit. Un alt titlu care poate fi considerat ca aparținând acestei categorii, și care va lăsa o impresie extrem de plăcută cred eu, este chiar *Deus Ex*-ul nostru. Care, pe lângă aspectele de first-person shooter (despre care nu pot decât să spun că vor fi destul de bine realizate, părere născută după ce am jucat un demo de la *Daikatana*, un alt first-person shooter al acelorași producători de la **Ion Storm**), presu-

pune o



continuă dezvoltare a personajului principal, precum și investigații care vor necesita dialoguri cu alte personaje.



Dialoguri care, în ciuda aspectului de first-person, se vor desfășura la persoana a treia, sub forma unor mici filmulețe, în care vom alege replica pe care dorim să o dăm personajului cu care interacționăm, având la dispoziție mai multe variante.

Elemente...

Titlul nostru este plin de elemente surpriză, care nu fac altceva decât să confirme calitatea acestuia precum și munca pe care producătorii au depus-o la realizarea acestuia. Spre exemplu, acțiunea jocului ne va purta prin marile metropole ale lumii: Paris, New York, Hong-Kong și altele. Acestea au fost realizate în joc copiind fidel realitatea, chiar și cele mai mici detalii putând fi găsite în joc.

Elemente pe care gamerii le-au îndrăgit în alte producții, vor putea fi întâlnite și în *Deus Ex*. Mulți dintre noi își amintesc de night-vision-ul din *Delta Force*, și chiar de sniper-rifle-ul cu care puteau fi executate lovituri de mare finețe. Ei bine, după ce le-am regăsit și în *Half-Life*, le vom regăsi și în jocul nostru, și uneori își vor dovedi și aici utilitatea.

Un alt lucru demn de toată lauda, este reprezentat de interacțiunea cu mediul. Chiar și o simplă discuție cu unul dintre personajele controlate de computer, va afecta mersul întregului oraș din care acesta face parte. Vă dați seama că nu am avut cum să verificăm acest lucru, dar este cert că în momentul apariției versiunii complete a jocului ne vom întâlni pentru a discuta mai pe îndelete.

Toate personajele vor fi dotate cu un AI extrem de complex, lucru care va reieși cu predilecție din comportamentul acestora. Fiecare își va vedea de treaba lui până-n momentul în care vom avea noi ceva de împărțit cu respectivii. Atunci, fiecare va reacționa în funcție de acțiunea noastră asupra sa. Un alt moment în care vom avea ocazia să ne convingem de inteligența ieșită din comun a inamicilor noștri, va fi în timpul confruntărilor. Răspunsul unui NPC la acțiunile noastre, va fi în mare parte determinat de arma folosită. Nu va mai exista monstrul din alte jocuri, despre care știam cu siguranță cu ce va trage asupra noastră. Fiecare dintre personajele din joc va avea un armament



Nu doar un simplu shooter. Dialogurile au un rol extrem de important.

complex, și va folosi arma care va fi cea mai potrivită într-o situație anume.

...și aspecte

Ar mai fi multe de spus despre acest titlu care promite multe. S-ar putea vorbi spre exemplu despre gama largă de arme ce vor putea fi folosite, gamă care include chiar și gaze lacrimogene. S-ar putea vorbi și despre personajele neutre, sau cele cu care vom colabora. Despre toate acestea, și despre multe altele, cu ocazia unui review, care nu putem să sperăm decât ca va fi de bine.

Peste aspectul grafic nu putem sări chiar așa ușor. E drept că odată cu evoluția calității a crescut și cantitatea de resurse necesare unui joc pentru a rula acceptabil. Dar credeți-mă că merită. Jocul arată extrem de bine, chiar și cele mai mici detalii ale personajelor sau ale mediului înconjurător sunt surprinse. În timpul dialogurilor, vom putea practic observa mișcările buzelor.

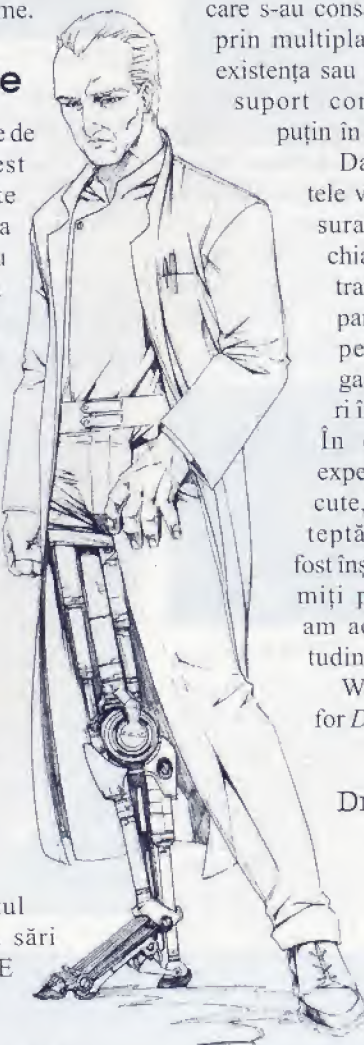
Despre suportul pentru multiplayer, producătorii nu au precizat încă nimic. Dar cei care

iubesc acest aspect au la dispoziție o mulțime de titluri care s-au consacrat tocmai prin multiplayer. Așa că existența sau nu a acestui suport contează mai puțin în acest caz.

Dacă și sunetele vor fi pe măsura graficii, și chiar în caz contrar, vom avea parte de un titlu pe care orice gamer îl va dori în colecția sa. În ciuda unor experiențe neplăcute, în care așteptările ne-au fost înșelate de anumiți producători, am această certitudine.

We are waiting for *Deus Ex*!

Dr. Pepper



Date tehnice

Gen: First-person shooter/action
 Producător: Ion Storm
 Distribuitor: Eidos Interactive
 Ofertant: Monosii Comimpex
 Tel. 01-3302375, Fax. 01-3306351
 Sistem recomandat:
 Procesor: P II 350 MHz
 Memorie: 64 MB RAM
 Accelerare 3D: Da
 Multiplayer: Nu
 Data apariției: Vara lui 2000



Super Karting

Curse gen
Formula 1,
însă de data
aceasta
la categoria
„muscă”...



Chiar dacă nu au apărut decât de puțin timp, cei de la **Midas Interactive** au reușit să se impună în domeniul jocurilor pe calculator cu câteva titluri destul de reușite dintre care se remarcă *Johnny Herbert's Racing*, cea mai cunoscută realizare a acestor



tei case de jocuri. Chiar dacă nu s-au specializat pe o anumită categorie, titlurile anterioare precum și proiectele care le au în plan, ne fac să credem că simulatoarele auto reprezintă punctul forte al celor de la **Midas Interactive**. Astfel că la această oră aceștia lucrează la

un simulator de karting, numit *Super Karting* care se vrea (mai bine spus asta își dorește realizatorii jocului) a fi cel mai complex și mai real simulator de acest gen.

Poate că da, poate că...

Oricum, părerea mea este că această idee de a realiza un simulator de karting nu este deloc rea. În primul rând datorită faptului că există foarte puține jocuri de acest gen și în al doilea rând sunt foarte curioși cum va arăta un astfel de simulator care probabil că îmi va aminti de vremurile „demult apuse” în care practicam acest sport. De fapt, una dintre ideile de la care s-a pornit realizarea acestui joc a fost aceea de a arăta tuturor cât de frumos și spectaculos poate fi acest sport în ciuda cilindreei destul de mici,

(Mic, mic, dar... al naibii) dar mai ales de a demonstra că fiecare poate pilota un kart fără a întâmpina prea multe dificultăți.

Se cuvine...

... o întrebare esențială: Avem de-a face cu un simulator sau cu un arcade?...sau dacă nu este nici una nici alta, atunci ce este? Noroc cu Mr. Tony Love, producătorul acestui joc, care ne oferă un răspuns la întrebarea noastră. De fapt, *Super Karting* este un titlu în care vom întâlni două categorii de joc. Una dintre acestea este tip arcade în care după ce vom alege un model de kart și un circuit vom putea purcede „să ne dăm cu kartul „... așa „just for fun”, dar și pentru a ne obișnui cu manevrarea acestor tipuri de autovehicule. Astfel ne vom putea perfecționa stilul de

condus, vom învăța cum să stăpânim cel mai bine „bolidul” și ne vom familiariza cu unele trasee din joc. Tot ce vom învăța ne va fi foarte folositor, pentru că astfel vom putea face o figură frumoasă la categoria „simulation mode” acolo unde lucrurile stau cu totul altfel, în sensul că vom avea parte de cele mai „adevărate” curse de karting. Când spun adevărate, mă refer în primul rând la realism care după părerea mea este un factor deosebit de important. Aici vom putea să ne demonstrăm cu adevărat măiestria la volanul unui kart deoarece cursele nu vor mai fi doar o simplă joacă, în sensul că dacă vom face (bineînțelese din neatenție) un „buff” sau „troc” acestea vor avea repercusiuni simțitoare asupra comportamentului kartului. După părerea mea, într-o astfel de cursă „lupta” se dă la curbe. Spun





asta pentru că virajele sunt elementele cele mai importante dintr-o cursă. Asta înseamnă că în acestea trebuie să adoptăm o viteză adecvată. Cu alte cuvinte, la ieșirea dintr-o curbă sau o șicană să avem o viteză cât mai mare, însă fără a derapa, pentru că altfel vom pierde secunde prețioase.

Obiectele de lucru...

Vor exista trei clase de karturi la care vom putea concura. Prima dintre acestea, numită TKN, va conține modele venite direct din fabrică fără nici o modificare (motor, suspensii, cauciucuri). Astfel că, la această categorie de concurs toate karturile vor fi egale din punct de vedere al performanțelor tehnice. Departajarea va fi făcută de îndemânarea piloților. În acest caz va trebui să participăm la zece curse pe zece trasee diferite. Dacă vom conduce bine și vom câștiga vom obține un anumit punctaj care trebuie să ne permită clasare printre primii trei la sfârșitul sezonului. O altă clasă ar mai fi aceea în care restricțiile nu sunt chiar atât de limitate, adică vom putea aduce câteva îmbunătățiri suspensiilor sau vom putea folosi niște cauciucuri care să ne permită să rulăm cu viteze mai mari. Chiar



dacă circuitele și modalitatea de concurs vor fi aceleași, vom beneficia de alte modele de karturi și de un A.I. ceva mai bătaios. Ultima și cea mai tare clasă va fi aceea în care nu există nici un fel de restricție în ceea ce privește pregătirea kartului. Ei bine, aici vom întâlni „crema cremelor”, adică cele mai tari modele de karturi cu care vom putea într-adevăr să atingem viteze uimitoare, pentru un kart (până la 100 km/h) și să obținem performanțe notabile.

Așadar, ne vom alege un kart cu care vom concura la una dintre categoriile de concurs despre care v-am vorbit mai sus. Probabil că cei care vor dori să joace ceva „adevărat” vor opta pentru „simulation mode”, unde vor încerca să își croiască drumul către titlul de campion prin cele trei clase. La început vom începe cu un model de clasă mică (modelul de fabrică nemodificat) și dacă vom dovedi, prin rezultate, că suntem piloți îndemânatici, vom trece la următoarea clasă...

și tot așa până vom ajunge la „grupa mare”.

Ordinea acestor clase are un rol foarte important, deoarece din fiecare cursă vom avea câte ceva de învățat, pregătindu-ne astfel pentru următoarele. Asta înseamnă că vom deveni niște piloți experimentați care vor reuși să conducă fără greșală, asemeni unui ceas elvețian.



Final zgomotos...

Bineînțeles că pentru realizarea unui joc complet, acesta va trebui să fie îmbrăcat într-o grafică de excepție. Probabil că cei de la **Midas Interactive** sunt conștienți de acest lucru și nu ne vor dezamăgi în această privință. Oricum, judecând după screenshot-uri (care se pare că sunt luate din joc), cred că nu vor exista probleme în această privință. Totuși, nota finală nu o vom putea da decât după apariția jocului.

Super 1 Karting nu este doar un simplu simulator de karting, este mai degrabă un joc de la vom învăța tot ce trebuie învățat despre un kart începând de la datele tehnice până la comportamentul acestora. Tocmai de aceea toate elementele din acest joc au fost preluate din activitatea competițională reală.

Wild Snake

Date tehnice

Gen: Simulator Kart
 Producător: Midas Interactive
 Distribuitor: Midas Interactive
 Sistem recomandat:
 Procesor: P II 350 MHz
 Memorie: 64 MB RAM
 Accelerare 3D: Da
 Multiplayer: Nu
 Data apariției: toamna 2000



Pompei

Când știi că vulcanul va face atâtea victime, viața la poalele lui este o provocare!

Ne aflăm în anul 1904, în Scoția. Personajul nostru este Adrian Blake, un tânăr sportiv, geolog de renume și un explorator foarte cunoscut. Viața sa părea împlinită, și se împărțea între călătoriile cele mai exotice, care-l purtau departe de viața orașului și soția sa, Sophia. Cu toate acestea...

unor străvechi manuscrise pe care tocmai le adusese din proaspăta sa călătorie. Aici, descoperă o vrajă a zeiței Ishtar, care poate că îl va ajuta să-și recapete soția. Dacă va reuși să salveze trei reîncarnări anterioare ale soției sale, aparținând unor epoci diferite, va reuși să o readucă înapoi în prezent. Și cum dragostea are o putere de



Enigma, ...

Întorcându-se dintr-o astfel de călătorie, exploratorul nostru descoperă cu stupefație că frumoasa sa soție a dispărut. Realizând că este de negăsit, încercând totuși să refuze cruda realitate, Blake își alină suferința prin lectura atentă a

neînvins, eroul nostru este gata de aventură. Odată rostite ultimele cuvinte ale vrăjii, este purtat înapoi în timp, în orașul antic Pompei.

Iată-ne în pielea lui Blake, în anul 79 era noastră, la poalele celebrului Vezuviu. Orașul mai are doar patru zile până la erupția care îi va fi fatală. Nu-

mindu-se acum Hadrian, omul nostru trebuie ca într-un oraș străin, în care orice intrus este privit cu mare suspiciune și poate oricând fi aruncat în spațele grațiilor, să o găsească pe Sophia, una dintre încărările mult iubitei sale soții, și să o convingă să plece cât mai departe de pericolul iminent. Lucru deloc ușor de făcut, din cauza timpului extrem de scurt rămas și piedicilor care le vor fi puse din partea diverșilor localnici.

...aventura...

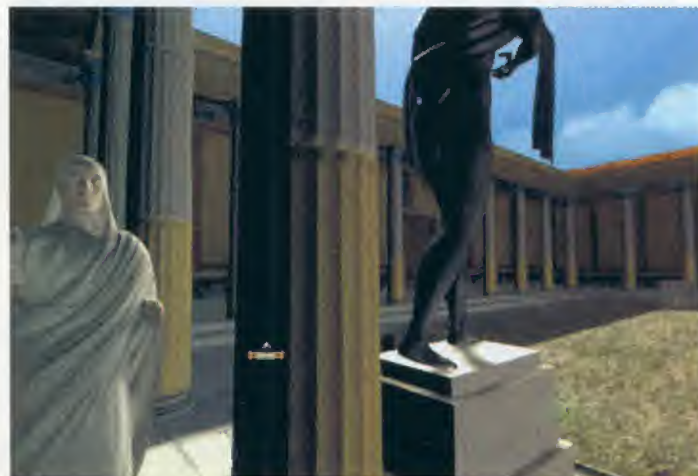
Cam acesta este firul epic aflat la baza titlului nostru. O poveste extrem de captivantă, care poartă din acest punct de vedere amprenta inconfundabilă a celor de **Arxel Tribe**. Ceea ce este extrem de interesant este că producătorii au pus accentul în acest joc, al

cărui titlu este evident *Pompei*, doar pe prima dintre aceste trei aventuri prin care trebuie să treacă personajul, lăsând loc pentru o continuare, sau chiar mai multe, într-un mod foarte original. Însă toată povestea aceasta ar fi fost foarte greu de introducere al demo-ului pe care, cu atâta amabilitate, producătorii ni l-au pus la dispoziție. Noroc cu press release-ul care ne-a oferit aceste informații.

Odată ajuns în Pompei, nu trebuie să pierzi nici o clipă. Trebuie să pornești în căutarea Sophiei. Lucru deloc ușor de îndeplinit într-un oraș în care nimeni nu este dispus să comunice cu un străin. După îndelungi căutări, vom reuși să dăm de urma frumoasei domnișoare. Credeți că s-au terminat problemele? Nici vorbă! Persoana respectivă nici măcar nu ne cu-



Le pauvre fou que tu as croisé tout à l'heure, c'est mon fils, hélas, Fructus.





noaște. Trebuie muncă de convingere pentru ca ea să plece din oraș alături de un străin. Muncă pe care nu am avut ocazia să o duc, deoarece am avut la dispoziție doar versiunea demo, după cum am mai spus.

Un rol deosebit de important pentru rezolvarea corectă a misterelor din orașul care va pieri, îl au dialogurile. De fapt, acestea sunt vitale, și o mare parte a jocului va îmbrăca forma dialogurilor, în care vor trebui atinse și acele probleme care preocupă doar personajele cu care dialogăm, și care nu ne interesează absolut deloc.

...și aspectul

Este bine cunoscută calitatea cu care cei de la **Arxel Tribe** ne-au obișnuit în ceea ce privește aspectul grafic al pro-

ducțiilor lor. *Pompei* nu iese din aceste tipare. O grafică extrem de reușită, de un înalt nivel calitativ, care rulează fără nici un fel de probleme și pe sistemele mai puțin performante. Clădirile din oraș sunt extrem de detaliat realizate, și este păcat că producătorii nu ne-au acordat libertate deplină de mișcare, astfel încât să avem ocazia unică de a vizita în întregime orașul. Cu toate acestea, ne putem bucura de destule artere pe care le vom putea admira dintr-o perspectivă care ne permite rotire în orice direcție și sub orice unghi a camerei de luat vederi.

Altfel stau lucrurile în momentele în care suntem angrenați în diferite dialoguri cu alte personaje. Camera de luat vederi nu mai este mobilă, și nu putem decât să alegem una

dintre replicile pe care le avem la dispoziție pentru a putea continua.

Din punct de vedere al sunetelor – nimic de obiectat. Acestea redau atmosfera de oraș antic. Păsărelele cântă,

oamenii forfotesc pe străduțe... Forfotesc numai sonor, deoarece nu se vede nici țipenie, zici că ai nimerit într-un oraș fantomă. Lucru destul de ciudat.

Concluzia este că avem de-a face cu o producție care ne



oferă posibilitatea de a cunoaște atmosfera din orașul demult apus, Pompei, construită pe același engine ca și *China*, *Versailles* sau *Aztec*, căruia gamerul obișnuit, care nu are o slăbiciune pentru quest-uri sau adventure games nu poate decât să-i reproșeze îngrădirea libertății de mișcare.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: Adventure
 Producător: Arxel Tribe
 Distribuitor: Cryo-Interactive
 Sistem recomandat:
 Procesor: P II 233 MHz
 Memorie: 32 MB RAM
 Accelerare 3D: Da
 Multiplayer: Nu
 Data apariției: Vara lui 2000

Martian Gothic: Unification

Am avut un vis aseară! Un vis plin de monștri, m-am trezit și... ei „zâmbeau către mine”!

Ca urmare a primului pas pe un corp ceresc (Luna), omenirea și-a dorit să meargă tot mai departe, către presupusele, dar nedescoperite, bogății ale Planetei Roșii: Marte. A fost descoperit chiar și un asteroid originând de pe Marte și, după studierea lui s-au găsit dovezi ale vieții pe această planetă. Singura problemă era că microorganismele erau mai vechi de 100 de milioane de ani! Pământenii au construit, pe suprafața bătrânului „zeu al războiului”, baza Vita (o bază permanentă de cercetare) și... la un moment dat a intervenit TĂCEREA! Nici un semnal radio de urgență, nici o vorbă lansată în eter... nimic... nici măcar un țipăt de ajutor! Pământul a trimis în misiunea Enigma (căci era cu adevărat o enigmă de ce nu mai răspundea baza Vita) una din cele mai bune echipe pentru a rezolva acest mister. I-au ales pe cei mai buni, iar TU îi vei conduce! Nu-i dezamăgi! Povestea este una dintre cele mai bune. Poate pentru că Stephen Marley, scriitor de

science-fiction, este unul din cei care au lucrat la scenariul acestui joc. Povestea „curge” de la un capăt la altul fără a da semne de oboseală. Multe titluri au un start foarte bun, după care ritmul scade, astfel jocul devenind plictisitor, dar nu este cazul jocului de față! Toată lumea este obsedată în ziua de astăzi de termeni ca: „3D graphics”, „frames per second”. Trebuie să recunosc, încă de la început, că *Martian Gothic* nu are grafică dintre cele mai extraordinare, dar, atunci pun și eu o întrebare. Cum ar fi un joc de tipul Action/Adventure fără puzzle-uri de calitate? Puzzle-urile din acest titlu le surclasează pe cele din *Resident Evil* sau *Alone in the Dark* (un exemplu elocvent ar fi puzzle-ul cu nitroglicerina, care mi-a dat migrene, dar ce fericit am fost când l-am rezolvat). După mulți ani (prea mulți poate) îmi aduc aminte de unul dintre cele mai frumoase jocuri pe care le-am jucat vreodată. Este vorba despre *The Day of The Tentacle* produs de liderii questurilor

din acea perioadă: **Lucas Arts**. Acolo aveai trei prieteni separați de un experiment temporal care încercau să salveze lumea de la distrugere. În *Martian Gothic* vei face același lucru (salvezi lumea) dar membrii echipei tale vor fi separați de un lucru mult mai palpabil decât timpul: o bacterie!



Stay ALONE! Stay ALIVE!

Prima Directivă, și ultimul mesaj transmis de pe Vita a fost: „Stay Alone! Stay Alive!” Echipa ta a urmat acest sfat și au intrat în bază prin intrări diferite și au avut parte de surprize, unele mici, altele mari cât o zi de post. Era ca și cum toate coșmarurile din viața lor au luat formă în această bază bântuită. Voci, țipete inumane, sunet de pași pe coridor, evenimente la superlativul normalului, și toate acestea la miliarde de kilometri de ceea ce noi numim: CASĂ. De acum încolo depinde de tine ca să folosești cu succes abilitățile fiecărui mem-

beginning
bitstreaming

found
valid code

accessing
Vita Base
information

bru al echipei Enigma, și, poate, doar poate, vei reuși să-ți salvezi oamenii din mână înghețată a morții. Pe lângă toate acestea, vei fi nevoit să pui cap la cap toate bucățile de informație care se află împrăștiate prin bază și dacă vei înțelege ce s-a întâmplat, vei reuși să salvezi Pământul de la o moarte sigură.

Mission: Impossible

Misiunea Enigma este formată din trei membri: Diane Matlock (microbiologist – în traducere liberă „micbiolog”), Martin Karne (security – orice asemănare cu „băiețicu-ochialbaștri” este pur întâmplătoare și voită!) și Kenzo Uji (infomeshner – computer geek-ul anilor „douămiișiceva”). Știu că am pus-o pe față prima, dar, să nu faci această greșală și în joc. Nu este extrem de rezistentă, însă va juca un rol important în rezolvarea anumitor puzzle-uri în bază, ea fiind singurul personaj care poate crea un antidot pentru Echipa Enigma. Pe măsură ce membrii echipei tale explorează întreaga bază, evenimente din ce în ce mai ciudate încep să se întâmple, ceea ce te va face să-ți pui fireasca întrebare: „Oare am nimerit unde trebuia?”. Fiecare dintre cei trei este reținut într-o anumită parte a bazei deoarece ușile de tip „bulkhead” sunt închise, acest procedeu fiind inițializat de computerul central MOOD (de altfel foarte reticent pe tot parcursul jocului) în cazul unui accident biologic.



Singura ta problemă, la începutul jocului, este să găsești o soluție să deschizi aceste uși, dar nu înainte de a găsi și câteva din „piesele grele” ale jocului (arme de foc și muniție) care te vor ajuta să stăpânești mica „pestilență” care a cuprins baza: membrii bazei Vita care sunt morți, dar, printr-un ciudat concurs de împrejurări, la fiecare cinci minute se tot ridică de jos și se agăță de gâtul unuia din membri echipajului tău! Cât despre Trimorfi n-o să ai nici o problemă în a-i recunoaște! Unul stă agățat chiar în camera dinaintea de Recyc Room și nu ai vrea „nici măcar o bere să împarți cu el”, după cum afirmă Martin Karne, security officer (na că m-am documentat!). *Martian Gothic* oferă jucătorului posibilitatea de a controla simultan trei personaje ceea ce deschide o nouă dimensiune a jocului, astfel că după ridicarea ușilor de tip „bulkhead” va trebui să te gândești că poate... doar poate... vei avea nevoie de doi membri pentru a rezolva o anumită situație sau un puzzle.

Bacteria... m-a privit prin microscop!

Primul lucru pe care va trebui să-l faci, odată ajuns în bază, va fi să-i decontaminezi pe toți trei membrii echipei. De fapt, această „de-contaminare” este o contaminare a fiecărui membru cu câte o bacterie diferită, și, dacă doi din ei se vor apropia unul de altul (la mai puțin de 10 metri) atunci SAYONARA, procesul de „trimorfizare” va începe și... vei vedea ce se întâmplă! Primul care va ieși din Airlock este Kenzo care nu are nici o modalitate de a se apăra. Mergând prin coridoarele bazei Vita vei găsi doar cadavre pe jos. E de rău, frate! La o privire mai atentă, vei găsi un obiect care s-ar putea să-ți folosească mai încolo. Este un fel de cheie. Mergi la ușă, o deschizi cu ajutorul acestei chei, folosești computerul din cameră și asculți un mesaj al unui membru din baza Vita. Când tocmai ai închis interfața computerului observi că pe patul din încăperea respectivă

nu se mai află cadavrul, acesta venind spre tine. Cum Kenzo nu are nici un obiect asupra lui, cu care să se poată apăra, vei apela la o metodă destul de rușinoasă, dar sănătoasă: FUGA. Această metodă o vei mai practica și în alte situații în joc, fiind un mod foarte eficient de a-ți conserva muniția, care nu prea se găsește din belșug prin bază. Punând cap la cap toate evenimentele, vei ajunge la o concluzie destul de neplăcută: baza Vita este bântuită de proprii membri care nu au alt „scop în viață” (care viață — că deja sunt morți!) decât să sară-n cărcă celor trei luându-le de fiecare dată câte un pic din prețioasa esență a vieții: „ză blad” adicătelea sîngele!

Văzut, jucat... hmm... terminat!

M-am așteptat ca membrii expediției să aibă calități diferite în ceea ce privește mânăuirea unei arme de foc și viteza de reacție. Același lucru ar fi trebuit să-l facă și Looking Glass în *System Shock 2*, nu l-a făcut, dar jocul tot a fost un hit! Hai să luăm un exemplu elocvent. Diane! Ea ar fi trebuit să tragă cel mai prost cu o armă de foc, dar să fie cea mai rapidă, adică să fugă cel mai repede, pe când Karne ar fi trebuit să tragă cel mai bine cu pistolul dar să fie foarte încet când se deplasează. Și ar mai fi niște diferențe care i-ar fi dat jocului mai mult feeling făcându-l mult mai jucabil decât este. Am remarcat unele probleme ale jocului la dimensiunea „collision”. De multe ori mi s-a întâmplat să trec printr-o ușă care tocmai se închidea sau să am un umăr într-un zid! Fiecare cameră îți oferă câte un indiciu asupra a ceea ce ai putea să faci mai departe. Unghiul de vedere (3rd person) în joc este destul de util dar uneori îi lipsește o poziționare corectă. Cred că există destui gameri care nu sunt adepții unui joc violent, de aceea în *Martian Gothic* le va fi mai greu un pic să adopte o postură mai furișă pentru că unghiul de vedere nu-ți permite să vezi după colț, așa că nu știi dacă zombie-ul s-a sculat sau este încă la podea, fapt care ți-ar putea fi extrem de fo-



lositor în momentul în care ai dori să treci de el fără să „înfigi” câteva cuie în el (da, există în *Martian Gothic* și niște arme care trag cu cuie!). Deși sistemul de salvare este cumva ciudat pentru un nouvenit în domeniul action/adventure-urilor, cred că este o idee bună ca să crezi puncte fixe în care să poți accesa meniul de salvare (calculatoare împrăstiate în toată baza în care se află locații pentru salvare dar care sunt diferite la număr și odată folosite nu se mai pot rescrie). Judecând după acest aspect aș putea spune că *Martian Gothic* te face să gândești de două ori înainte de a salva! Cum la început muniția nu prea se găsește, va trebui să improvizezi, să descoperi diferite modalități de a ocoli zombie, dar, când vei pune mâna pe o armă mai puternică, situația se va schimba radical! Spune-i (cu trăgaciul :)) unui zombie că ai Diabolus Machine Gun și va fugi ca din pușcă, dacă nu, va adopta poziția orizontală cât ai spune: *Martian Gothic!* Și dacă tot am ajuns la arme de foc, hai să mai trântesc una „din puțul gândirii”! Deși suntem în „douămiișiceva” se pare că arsenalul de foc nu prea a evoluat, iar denumirile armelor sunt cam hilare: Piccolo, Dillinger (m-a dus cu

gândul la diligență) iar ca să obții Diabolus Machine Gun treci prin niște întâmplări demne de „Casa Bântuită VIII”! Kenzo va găsi o armă numită Psionara, pe care o poate folosi numai el! Cred că ar fi fost extraordinar pentru „gameplay” ca infomesher-ul Kenzo să poată folosi doar acest pistol, și nici o altă armă de foc! Și ... mie chiar mi-a plăcut faptul că în tot jocul stai foarte prost cu muniția!

<Zvonerul de serviciu>

Am auzit un zvon cum că *Martian Gothic* va apărea și pe platforma PSX. Dacă este așa, cred că voi mai „bântui” încă o dată culoarele bazei Vita! Și ...mai sunt sigur de un lucru. Sunt foarte nerăbdător să mă întorc pe Planeta Roșie (sau poate pe Venus - cine știe ce le-o trece prin cap la băieții de la Creative Reality) când va apărea *Martian Gothic 2*. De fapt, poate să fie pe oricare planetă, atâta timp cât „feeling-ul” va fi același: Hey, count me in! (are românul o vorbă din strămoși!)

— end of report —

K'shu

Date tehnice

Gen: action/adventure
Produsător: Digital Reality
Distribuitor: Take 2 Interactive
Sistem recomandat:
Procesor: P II 266 MHz
Memorie: 32 MB RAM, DirectX 7.0
Accelerator 3D: Da
Multiplayer: Nu.

Nota LEVEL

Grafică: 15/20
Sunet: 11/15
Gameplay: 26/30
Feeling: 16/20
Impresie: 09/10
Storyline: 5/5

Total

82

KA52 - Team Alligator

Cerul plumburiu își schimbă nuanța, vântul se stârnește, soarele apune încet, orizontul se înroșește, un T72 explodează...

Se poate vorbi de o epocă de aur a simulatoarelor de elicopter. De la LHX încoace lucrurile au evoluat extrem de rapid. În doar câțiva ani am avut experiența covârșitoare a Comanche-ului (în special partea a treia), oferită de No-

GT Interactive, a lansat *KA52 - Team Alligator*, un choper-sim destul de bine realizat. Spun „destul de bine” pentru că jocul în discuție nu e deloc scutit de erori. Mai mult, bug-urile sunt lăsate să rânjească pe ecran. Dar să nu mă pripesc și



Tutunul dăunează grav sănătății.

valogic. Cu toate acestea, firma în discuție a renunțat momentan la zbor și a început să se joace de-a *Delta Force*. Într-un timp, alte zeci de titluri s-au pogorât asupra gamerului, care a avut ocazia să încerce toată gama de „bondari”: Apache, Hind, Hokum etc. De curând, Simis, companie al cărei nume a devenit cunoscut odată cu *Team Apache*, s-a decis să dea o lovitură concurenței și, a lăsaturi de

să dau mai întâi Cezarului ce-i al Cezarului.

Left engine start!

KA52 - Team Alligator oferă experiența războiului în două zone: Belarus și Tadjikistan. Ceea ce m-a impresionat a fost nu amplitudinea conflictului (care este de proporții fascinante, cu implicații mondiale, ca de altfel în fiecare simulator de acest gen), ci documentarea serioasă pe care au întreprins-o producătorii. Documentare înseamnă pagini întregi în care sunt descrise intrigile politice care au dus la război. Citind motivația conflictului din Belarus, mi-am dat seama cât de puțin știm despre ceea ce se întâmplă la doi pași și jumătate depărtare de România. Se mai



întâmplă să auzim la știri despre guverne interimare, constituții încălcate, naționaliști anti-democratici și, nu în ultimul rând, reconstituirea fostei Uniuni Sovietice. Acestea sunt ingrediente ale războiului. Pe scurt, Rusia nu mai suportă nesupunerea Belarusului și a Ucrainei, așa că trimite forțe care să „liniștească” spiritele independente. Casus belli: suprimarea unor baze militare rusești de pe teritoriul Ucrainei „împrumutate” de Rusia pe o durată de 25 de ani, de către forțele rebelle. Acum, ofensiva se întinde din Letonia până în Crimeea. Totuși, Armata Roșie nu mai este cea din vremea lui Brejnev: proviziile se înecă pe drum într-o mare de noroi, iar UN, NATO, OSCE și celelalte organizații internaționale ajută țările asaltate. Jucătorul intră în acțiune în Lituania, lângă Marea Baltică și trebuie să asigure dominația Rusiei în zonă.

În Tadjikistan lucrurile stau cu totul altfel. Se poate vorbi, ca de obicei, despre conflic-

tul dintre Islam și ortodoxismul rusesc, dar nu e suficient: la mijloc sunt grupuri etnice, interese economice. La baza războiului internațional stă unul civil, în care islamisti radicali lansează atacuri teroriste, iar criminalii declarați (Sangak Safarov) au grad militar. Lucrurile se precipită când elemente ale armate afgane și ale Opoziției Tadjice Unite distrug câteva avanposturi ale Națiunilor Unite. Rusia oferă ajutor guvernului de la Dușanbe și ripostează imediat.

Un alt fel de elicopter

Ceea ce sare în ochiul de gamer la prima jucare a *KA52*-ului este forma elicopterului. În mod normal, orice elicopter, odată rămas fără elicea din coadă, scapă de sub control și începe să se învârtă în sensul imprimat de elicea principală. KA50-ul (și apoi KA52-ul) abordează un nou concept de design: două elice superioare, una învârtindu-se în sensul acelor de ceasornic, cealaltă în sens invers, fapt ce duce la echilibrarea aparatului. O diferență notabilă între modelul cu elice în coadă și KA52 este reacția la viraje executate la orizontală (paralel cu solul). KA52-ul merge paralel cu sine însuși o perioadă destul de îndelungată înainte de a-și schimba efectiv direcția de mers, pe când Comanche-ul, de pildă, se întoarce cu mult mai multă ușurință, chiar și la viteze mari.

La capitolul „realism” (cel mai important într-un simulator), *KA52 - Team Alligator* stă



Înțepat ca întotdeauna... Niciodată nu-l veți vedea altfel.



destul de bine. În meniul de opțiuni pot fi setate mai multe elemente de veridicitate: Control Lag (efectul unei comenzi date elicopterului are loc cu întârziere), Realistic Ground Effect (reacțiile elicopterului în apropierea solului sunt mai apropiate de realitate), Realistic Stability și Blade Stall (opțiune cunoscută încă din *Comanche 3*: blocarea elicelor la viteze mari). O altă setare care ar putea încânta pe unii este alegerea limbii ruse în locul englezei (aviz nostalgicilor). Asta poate duce la o îmbogățire atmosferică semnificativă pentru joc, dar ar putea duce și la conflicte în cadrul propriei echipe, din cauza lipsei acute de traducători (colegul

rus nu va fi deloc încântat când îi veți părăsi în mijlocul luptei, iar el vă cere de fapt să-i asigurați spatele).

Right engine failure!

Nu totul e roz în *KA52 - Team Alligator*. Producătorii susțin că au muncit din răsputeri să conceapă un AI serios, dar, ca de obicei, nu se prea vede (tot jocul de multiplayer este soluția pentru cei hotărâți să lupte cu adevărat). Ce-i drept, în joc este importantă direcția din care atacați tancurile (care sunt vulnerabile în lateral și spate), dar asta nu le-a făcut niciodată să se întoarcă cu fața spre mine (cum ar fi logic) când vuiam amenințător spre ele.



rus nu va fi deloc încântat când îi veți părăsi în mijlocul luptei, iar el vă cere de fapt să-i asigurați spatele).

E suficient să apeși manșa joystick-ului pe direcția „înainte” pentru a admira cum, candid, elicopterul fără elice și coadă, învăluit de fum, se mișcă docil, scufundându-și anumite părți în dealul cu cinci muchii mai ascuțite decât răzătoarea Woerner (de fapt tot peisajul este o grămadă de poligoane mazăgălite cu texturi, printre care se numără și un așa-zis H2O înghețat). De fapt vă puteți plimba și peste lacuri, văi, câmpii și munți, dar perioada de antrenament o veți petrece în Siberia alături de un căpitan rus al cărui nume nu l-am putut înțelege. Aici apar mereu alte și alte probleme. La un moment dat, căpitanul-instructor cere să îndreptați elicopterul spre vest, dar pe compas nu sunt trecute decât gradele (0-360), așa că trebuie să vă dați seama că vestul se află la 270 de grade, altfel îmbătrâniți în faza de training. Oricum există riscul să vă crească părul prin cască în timpul antrenamentului, dat fiind faptul că explicațiile instructorului țin minute întregi și, mai rău, nu se poate sări peste ele. Dacă nu reușiți să termi-

nați misiunea în cauză, veți fi obligați să mai ascultați totul, de la capăt (și veți ajunge experți în arme rusești gen VIKHR – echivalentul Hellfire-ului și IGLAV – echivalentul Side-winder-ului). Dacă numărați bug-urile pe care le-am amintit, înmulțiți cu trei cifra obținută și, din nefericire, vă veți apropia de realitatea din *KA52 - Team Alligator*.

Ijlect!

Asta veți auzi ori de câte ori nu veți dori să vă împrăstiați o dată cu elicopterul la contactul cu solul. Tot ce pot spune la final de articol este că



e păcat de filmele din joc (absolut superbe), pentru că jocul nu poate ridica nici o pretenție serioasă (cum de altfel nici *Team Apache* n-a reușit). Cu toate acestea, cunosc destui maniaci ai flight-sim-urilor care ar trece peste orice bug pentru a mai gust un strop de realitate pe ecran. Lor le este dedicat *KA52 - Team Alligator*.

Un ultim amănunt: cu ocazia sfârșitului de articol, mulțumesc (odată cu producătorii) tovarășului V.I. Lenin pentru că a făcut posibilă apariția acestui simulator.

Mike



Date tehnice

Gen: Choper-sim
 Producător: Simis
 Distribuitor: GT Interactive
 Ofertant: Monosit Comimpex
 Tel. 01-3302375, Fax. 01-3306351
 Ofertant: Best Computers
 Tel. 01-31476989, Fax: 01-3147699
 Sistem recomandat:
 Procesor: P 300 MHz
 Memorie: 64 MB RAM
 Accelerare 3D: Da
 Data apariției: Vara lui 2000

Nota LEVEL

Grafică: 10/20
 Sunet: 12/15
 Gameplay: 22/30
 Multiplayer: 05/05
 Feeling: 14/20
 Impresie: 07/10

Total

70

Lemmings Revolution

Sunt mici și neajutorați... fă-le ceva, pentru Dumnezeu, până nu cad în apa aia!

Aveam un Sinclair Spectrum... îmi plăcea la nebunie, iar printre zecile de casete fie pirat fie originale



de la mama lor din magazin era și una mai aparte cu niște omuleți cu părul verde pe cutie... Zicea acolo Lemmings... l-am încercat și mi-a plăcut... Cine avea să știe că peste ani și ani voi avea ocazia să scriu despre acele momente tocmai într-un articol despre ăia mici și neajutorați...?

Acum par mai forțoși puțin... parcă au mai multă culoare... da... iar părul ăla nu se mai flutură în vânt ca la început. Știu că Mike zicea că au o flegmă în cap... eh... nu mă pricep eu prea bine, dar atunci când erau complet 2D nu prea distingeai ce și cum...

Revolution

Păi, cred că au apărut o grămadă de titluri cu numele Lemmings inclus... fie jocuri noi fie add-on-uri... La un moment dat apăruse și o versiune 3D cu o grămadă de chestii noi pentru săracii de lemmings... tot felul de teleporatoare, trambuline, catapulte, și totul era complet 3D... am jucat... dar nu prea mi-a plăcut... desigur ideea era mișto și faptul că puteai să vezi first



person... ce se întâmpla era ceva inovator pentru un joc Lemmings. Partea proastă era jucabilitatea... deși puteai roti camera pe unde vroiai și cum vroiai doar să vezi sub haina vreunui lemming – ca să te con-

vingi că sunt și fete și băieți, nu de alta – era foarte greu să dai comenzi piticilor și să termini un nivel... ceva nu mergea

bine și era frustrant...

Ei bine, acum cei de la Talonsoft au pus osu' la treabă și trebuie să recunosc că au făcut o treabă bună... Jocul este full 3D dar în același timp 2D. Cum naiba se poate chestia

asta? Păi, simplu. Lemmings-ii sunt 3D la fel ca și mediul înconjurător... nivelul este amplasat pe latura unui cilindru care dă senzația unui trunchi de copac, asta pentru atmosferă. Așadar vă puteți roti camera în jurul cilindrului pentru a vedea nivelul și pe ăia micii. Partea bună este că o astfel de viziune face ca totul să se desfășoare super ușor, fără să vă complicați în cazul în care trebuie să dați vreo comandă. Puteți pune pauză liniștiți și să vă holbați bine de tot la nivel... tot când este pauză puteți da și unele comenzi. Pentru a face totul mai ușor vă recomand să creați un traseu cu un lemming de la locul de start până la sfârșit și apoi să dați drumul la grosul lemmings-ilor.





Schimbări

Dacă la început lemmings-ii mergeau de nebuni iar voi trebuia să-i duceți la o porțiță, acum va trebui să-i duceți la un balon pictat cu căpățâna unui lemming care după ce ați salvat tot ce se putea salva își va lua zborul. Dar nu la asta se rezumă totul... Vechile comenzi sunt încă prezente – cum ar fi săpatul sau construirea de scări – dar în același timp au apărut și niște comenzi mai noi: anti-gravitație... care îi va face pe omuleți să meargă cu fundul în sus și trampoline. Și nu vă agitați că mai este ceva nou. Lemmings-ii sau specializat puțin și au mai

două tipuri... Lemmingul de apă și cel de lavă... hai că parcă suntem pe Lemming Planet. După cum o spune și numele cele două tipuri de personaje noi pot merge pe apă respectiv lavă fără a păți nimic. Mișto, nu? Mda... Pare simplu, dar producătorii,



fiind mai perversi din fire au pus și o grămadă de obstacole noi, cum ar fi un crab care îi papă peăștia micii sau tot felul de țepușoare și prăpăstii.

În total sunt 100 de nivele... Mi-ar fi plăcut să mă dau mare că am ajuns și pe la ultimele nivele, dar vedeți voi... unele sunt... cum să spun... mai bine nu, că mă cenzureazăăștia dacă înjur... hai să zicem că sunt destul de grele. Și simți că-ți vine să-ți smulgi părul din cap... mă rog... dacă ești norocos...

mie începuse să-mi albească la un moment dat... hehe.

Dar nu vă panicați... nivelele sunt pe grade de dificultate... încep de la cele mai banale și penibile în care învățați una alta și se termină cu niște nivele pentru Einstein – odihnească-se în pace!

Pentru cei cu tehnologia...

Grafica este drăguță, nu vă așteptați la cine știe ce pentru că la urma urmelor nu este vorba despre ochii voștri care să fie încântați, ci despre cerebelul

și alte alea. Pentru a face treaba voastră mai ușoară, eu zic să vă bucurați, căci există și posibilitatea de zoom... fără de care nici nu vreau să-mi imaginez ce ar fi fost. Cu un zoom puteți vedea care lemming face ce face și nu va trebui să dați comenzi la nimereală, cu atât mai mult cu cât ele sunt limitate... Ei bine, poate nu toate... dacă mai țineți minte e un butonel acolo care face pe toți oropsiți ăia cu păr verde să bubuie de mama focului... un self destruct de toată frumusețea.

Măi, oameni buni, eu cred că ați citi destul, e cazul să puneți mâna pe mouse și să lăsați



evoluat astfel încât pe lângă lemmingul standard pe care-l cunosc cu toții au mai apărut



vostru care trebuie să muncească. Oricum, culorile sunt bine alese și plăcute. Sunetele sunt și ele pe cât se poate de bune... nu sunt noi, revoluționare, și veți recunoaște vechile chițaituri scoase de pitici: „Oh no!”

promisiunile electorale de genul „Voi asfalta prăpastia în mod special pentru lemmingul X” și să vă apucați de fapte...

Mie mi-a plăcut jocul sincer să fiu...

ThE_eNd



Date tehnice

Gen: Puzzle
 Producător: Psygnosis
 Distribuitor: TalonSoft
 Sistem recomandat:
 Procesor: P 266 MHz, MMX
 Memorie: 64 MB RAM
 Sistem: Win 95, Direct 3D

Nota LEVEL

Grafică: 17/20
 Sunet: 12/15
 Gameplay: 27/30
 Feeling: 19/20
 Multiplayer: 05/05
 Impresie: 08/10

Total **88**

Thief II

The Metal Age

„Luna tangentă la turn
Suie spre crucea din vîrf
Obrazul ei taciturn
Și galben, de stîrv.”

(Ana Blandiana - Luna tangentă)

Nu este cruce. Este o încrengătură savant complicată de antene, emițători și receptori de stranii comenzi și mesaje radio (?), plase eterice ale unei intrigi cumplite ce învăluie pe nesimțite Orașul. Palid, este obrazul Lunii, căci deasupra Orașului se ridică fum și praf. O nouă eră, a metalului lucrat fanatic și industrial de către mecașiști, întunecă cerul, otrăvește aerul, distruge flori și arbori. Și oameni.

Oameni tot mai înspăimîntați de proporțiile pe care le capătă transformarea. Dacă a fost cândva, la hotarul dintre Întuneric și venirea celui numit The Master Builder, o vîrstă a lemnului, a pădurii adorate de păgâni, urmată de cea a pietrei lucrate cu slavă de către hammeriți, iată că legea curgerii ciclurilor universale își face din

nou simțită prezența. În cea mai sumbră formă a sa, a fierului, Era Metalului este adusă cu rezeziune asupra lumii de către mecașiști, sectă desprinsă din habotniciei hammeriți. Sub conducerea abilă a lui Karras, inițiatorul și mentorul său spiritual, secta mecașiștilor devine în scurtă vreme un cult de sine stătător, puternic, cu mulți adepți și simpatizanți. Ciocanul a fost înlocuit de roata dințată.

„Apoi se
desprinde încet...”

...Și se prelinge pieziș/ Peste întinsul tibet/ De aco-perișe.”

Soră bună cu Luna, silueta lui Garret se profilează când lumea mai dragă unei gărzi sau unui slujitor, venind din cele



mai neașteptate cotloane. Doar o fracțiune de secundă o poți vedea, însă. Apoi, liniște și întuneric. Era silueta lui Garret cu black jack - ul în mână ... Ca expert, Garret nu și-ar fi putut permite să te ucidă, așa că a preferat să-ți administreze somniferul de plumb, miruindu-te pe după ceafă cu bătuța grea a black jack-ului.

În ajutor, îi mai vin lui Garret și niscai invenții, cum sunt poțiunile pentru încetinirea căderii (inclusiv a părului, firește) și de invizibilitate (10 secunde ești de nevăzut, dar de auzit), o sferă de cercetare, ouăle de broască sălbatică și săgețile de viță. Dacă cu poțiunile nu este nimic greu de înțeles, trebuie să vă lămuresc o țără, însă, despre celelalte noutăți între sculele lui Garret.

După cum vă amintiți, ochiul său drept a fost scos de către Trickster pentru a activa Talismanul Ochiului. În locul celui pierdut, la finalul *Thief - The Dark Project*, Păstrătorii (The Keepers) îi montează lui Garret un ochi mecanic. Ei bine, acest ochi poate comunica prin unde eterice (zic ei, unde radio spunem noi) cu o sferă mică ce conține o cameră de luat vederi. Această sferă, Scouting Orb, va fi de mare folos - o arunci în locuri în care nu te poți

strecura din pricină că sunt prea luminoase, sau prea bine păzite. Ochiul mecanic va vedea tot ceea ce înregistrează sfera, aceasta putându-se roti cu o libertate de aproape 360° pe toate direcțiile, furnizându-ți informația necesară despre configurația locului și gărzi. Ba chiar, o puteți folosi ca să vă vedeți pe voi înșivă în chipul lui Garret. Dacă o veți recupera, Scouting Orb poate fi refolosită oricât aveți nevoie.

Oul de broască sălbatică se aruncă către un oponent, se sparge la contactul cu podeaua, iar din el iese o țupăitoare din acelea care ne explodau în față prin *Thief I*. Acum, ele vor fi aliații noștri, și vor bubui pe lângă dușman, reducându-i serios din resurse, dacă este vorba de un robot, sau ucigându-l pe loc dacă este om. Cât despre săgeata de viță, ea are rolul săgeții cu frânghie (Rope Arrow), dar, spre deosebire de aceasta nu se fixează prin înfigere. Ci prin dezvoltarea instantanee a unor rădăcini de plantă cățărătoare, ceea ce face ca săgeata de viță să nu „prindă” numai în lemn, dar și în grilaje. Fiți foarte atenți la descoperirea acestor grilaje, și la gestiunea săgeților de viță, pentru că vă vor fi de foarte mare folos în ultimul nivel din *Thief II*.



Pline de roți dințate, mașinile mecașiștilor.

Fură! Dar...

Am fost surprins, dar nu prea mult, să constat din scrierile unora dintre cititorii noștri că o parte dintre ei puneau foarte mult accentul pe ideea de hoț și furt, în pasiunea lor pentru seria Thief. Și prea puțin pe restul elementelor din joc. Fraților, chiar dacă jocurile cu pricina se numesc Hoț I și II, nu aici stă marea șmecherie. Este mai mult decât grăitor în acest sens un filmuleț despre lucrul la Thief II, aflat pe unul din CD-urile din pachetul Thief Gold. La vizionarea aceluia trailer sare în ochi faptul că producătorii sunt suficient de nebuni, de ciu-

Age. Karras, șeful spiritual al mecaniștilor, va face tot mai mulți pași spre o demență devastatoare, în calea căreia nu va rămâne nici un fel de scrupul. Nici o milă sau îngăduință nu va rezista în fața paranoiei lui Karras, ce va dori să transforme lumea complet, într-un act ultim de adulație și identificare cu The Master Builder. În acest scop, Karras va folosi toate mijlocele științei, studiind rămășițele vechii civilizații a Precursorilor (veți ajunge din nou în „The Lost City”), dar și inventând noi mijloace de subjugare a conștiinței oamenilor, ce vor deveni slujitorii săi docili.



Locuri ciudate, întâlniri pe măsură.

dați dar și de înțelepți și ingenoși pentru a se fi dus mult mai departe cu gândul decât la o simplă biografie de tâlhar cu manieră.

Atâta doar că în Era Metalului, singura persoană care dovedește suficiență agerime, de mână dar mai ales de spirit, singurul a cărui intuiție fenomenală poate despica un fir epic deseori prea încălțit, singurul care își poate păstra capul atunci când alții ar fi orbiți de luciul aurului, sau întunecați la minte de cele mai stranie credințe, singurul care așază puritatea cinismului său în fața fantomelor trecutului și a promisiunilor întunecate ale viitorului, singurul astfel de om este un hoț.

Iar dacă în *The Dark Project*, Garret a „ajutat” la retragerea în mit a unui zeu căruia îi trecuse vremea, lucrurile nu sunt mult diferite în *The Metal*

Căile pe care știința va face din oameni marionete în mâinile lui Karras sunt diferite, dar grăitoare pentru complexitatea ideii ce i-a călăuzit pe producători în conceperea seriei *Thief*. Atrăși de avantajele colaborării cu mecaniștii, ce le livrau slujitori mecanici, camere de supraveghere și roboți puternici înarmați, aristocrația și cei bogați vor face cu înconștientă jocul șefului mecanist. Și „organele de ordine” vor fi în mâinile lui, într-un amestec de corupție și justiție nemai-întâlnit până atunci. Marii tâlhari vor infiltra poliția, iar plevușca răufăcătoare de pe străzi le va cădea victimă, ajungând până la urmă în laboratorul de experiențe al lui Karras. „All should hear the word of Karras!”, repetă cu îndărătnicie dătătoare de fiori reci pe șira spinării, creaturile mecanice ale lui Karras. Și, cu toate că de-a



În conacul lui Gervaisius, va trebui să descâlciți o poveste cu câteva cadavre în plus. Pe lângă care garda, observați, trece suspect de impasibil!!

lungul jocului veți putea auzi voci nemulțumite de felul în care au început să meargă lucrurile prin Oraș, nimeni nu face cu adevărat ceva ca să oprească nebunia și crima devenite religie și instituție. Nimeni, în afara lui Garret.

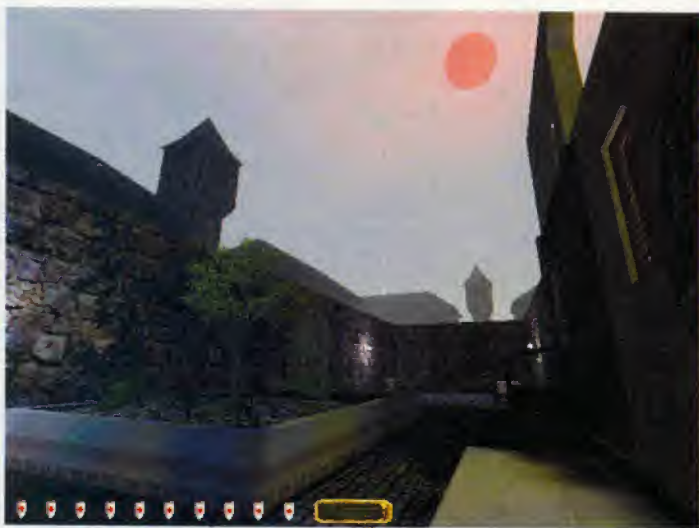
... Să nu ucizi!

Totul pare la început normal. La fel ca în *The Dark Project*, și în *Thief II* conținutul primelor misiuni este rezumabil într-un titlu de compunere de clasa a III-a: „O zi din viața unui hoț”. Iei o răpire de fată

(nu pentru uzul personal al lui Garret – la comanda clientului), colo compromiterea unui ofițer de poliție prin introducerea unor obiecte „fierbinți” în biroul acestuia, apoi o fugă prin orașul împânzit de gărzi care te caută, o vizită la propriul domiciliu bine păzit de polițiști, o incursiune în satul păgânilor, de unde veți ajunge să o întâlniți pe vechea voastră cunoștință din *Thief - TDP* (numai că acum numele ei nu se mai scrie cu „c”, ci cu „k”), spargerea unei bănci, furtul unor planuri de extremă importanță ale lui Karras, călătoria cu un... (nu vă



Un robot mare tocmai îmi oferă punctul lui slab. Cel pătrat și roșu.



Plouă, iar Looking Glass ne oferă un efect discret de fogging.

spun ce, pentru că surpriza a fost covârșitoare pentru mine), răpirea unui înalt ierarh mecanist dintr-un obiectiv foarte bine păzit, și multe altele. Vreau să aveți și voi surprize, așa că mă opresc aici. Cred că v-ați dat seama că treptat, acțiunea se va încinge puternic iar firul povestirii se va transforma într-un adevărat cablu de înaltă tensiune. Și totul se va desfășura într-o curgere surprinzătoare a evenimentelor, „neșteptatul” este cuvântul ce caracterizează cel mai bine *Thief - The Metal Age*. La capitolul imaginație, Looking Glass și-au atașat acum al n'șpelea dan la centura neagră de la brâu.

Iar neșteptatul se manifestă inclusiv în ceea ce privește oponenții și dificultatea de a trece de ei în anumite locuri. Gărzile umane sunt mai agere, în special auditiv, și pla-

sate frecvent în așa fel încât să se acopere reciproc. Agerimea gărzilor se mai manifestă și prin faptul că uneori se vor apuca să reaprindă torțe sau lămpile mecaniste, pe care tocmai le-ai stins cu o săgeată de apă. Apoi, nu tocmai rar, veți întâlni grupuri de câte trei sau chiar patru soldați, și nu vă va fi ușor deloc, mai ales pe nivelul de dificultate Expert. Dar, parcă *Thief* merită jucat numai pe Expert, nu? Tot la capitolul ființe de sânge și carne treceți și câteva din creaturile Trickster-ului - acestea pot fi însă ucise. Vă veți întâlni cu ele, așa cum veți lua din nou contact cu magia și mitul de inspirație druidică, și nu vă va fi ușor cu nici unele. Mai ales când veți fi uciși de arbori vii...

Chiar dacă pe Porunca a VIII-a „Să nu furi” se dă lejer cu skip, ceea ce rămâne admirabil și în *Thief II* este abilitatea

producătorilor de a împăca cea de-a VI-a Poruncă „Să nu uciți” cu setea de sânge și apetitul pentru crimă al jucătorului. Se ajunge până acolo încât, în mijlocul unei porțiuni mari a jocului în care nu ai putut uciide nimic (ba chiar într-un loc nu ai avut voie nici măcar să folosești black jack-ul!), un individ cam terminat fizic te roagă să îl omori, pentru a-i curma suferințele. Mai poți uci-de creaturile Trickster-ului, iar spre sfârșit te mai poți detensiona nervos tăind cu sabia mecaniști ce au suferit „îmbunătățiri”, prin care Karras i-a scos practic din rândul oamenilor. Pe de altă parte, ți se oferă și ocazia de a evita folosirea forței, prin mulțimea de coridoare secrete și tuneluri colaterale ce pot fi

abur (!?) sunt săgețile explozive și minele (foarte greu de găsit), dar și săgețile cu apă. Acestea din urmă trebuie plasate cu exactitate în orificiul prin care focul motorului este alimentat cu aer - odată stins focul, robotul va fi dezactivat. Mai există însă o armă ce are efect împotriva roboților mari. Mă refer la prostia lor.

În nivelul cel mai crunt, ultimul din *Thief - The Metal Age*, la declanșarea alarmei, roboți mari vor ieși din niște locașuri din perete, pentru a te urmări. Dar, dacă stai aproape de marginea unui asemenea locaș din perete, robotul nu va ieși din acesta. Ci va încerca să te lovească cu o bombă, chiar dacă arma lui îndreptată spre tine are un mic colț de zid în



Hm, despre robotul păianjen v-am spus?

afla-te cu puțină agerime în fiecare nivel. La acest capitol, vă asigur că *Thief II* va mulțumi din plin pe orice jucător.

Bestii de metal

Precum Trickster-ul, are și Karras creaturile sale, născute din siluirea moralei de către omul de știință. Bastarzii rezultați sunt roboți metalici, în două mărimi. Cei mici sunt buni pentru patrulare și observație, dar neînarmați, spre deosebire de cei mari, care sunt dotați cu bombe cu gaz otrăvitor, pe care le aruncă cu o precizie mortală, fiind capabili, odată alertați, să te observe chiar și în lumină foarte slabă. Singurele arme ce pot fi folosite împotriva acestor făcături de metal acționate de un motor cu

față. Bomba îl va lovi pe robot, iar o a doua îl va distruge complet. Astfel am reușit să termin onorabil un nivel, ultimul, în care am nădușit abundent în fața mulțimii de pericole căreia trebuie să îi faci față. Totuși, dacă acest nou defect de colț este un bug, sau o provocare a producătorilor de a fi noi mai isteți, nu pot spune. Cu siguranță, însă, nu mi s-a părut a scădea din frumusețea jocului și producția proprie de adrenalină. Dimpotrivă.

Spuneam de alarmă... Cine credeți că o declanșează? O cameră de luat vederi! Întreg jocul este plin de camere de luat vederi, produse de mecaniști. Acestea sunt așezate în cele mai potrivite locuri pentru a supraveghea căi de acces, și se rotesc în permanență acoperind



Camere de supraveghere mecaniste apără seifurile unei bănci.

o cât mai mare suprafață de observație. Au doar două slăbi-ciuni. Una este încetineala cu care reacționează. Nu vă bazați prea mult pe ea, va trebui să treceți în fugă, chiar pe lângă cameră, și apoi să vă ascundeți bine, ori alarma va începe să zbârnăie și să dea din becul roșii. Al doilea punct slab este acela că toate camerele de supraveghere sunt controlate de la un pupitr de comandă. Eh, dar, dacă faceți în așa fel încât să descoperiți un astfel de pupitr, să ajungeți la el și să dezactivați camerele de luat vederi? Pentru a spori dificultatea jocului, deseori camerele de supraveghere sunt însoțite și de o santinelă mecanică fixă, ce se poate roti, ținându-vă cu proiectile care ori lasă gaură, ori halesc din tine pe baza (sau acidul) unui gaz coroziv.

Foarte, foarte multe astfel de bestii de metal veți întâlni în *Thief II*. De ce? Cum vă spunem mai înainte în acest articol, Karras domină clasa conducătoare a orașului prin tehnica mecanică pe care o pune la dispoziția celor cu stare. Conacele și palatele din Oraș sunt împânzite de camere de supraveghere, de santinele mecanice și de roboți. Dar și de servitori stranii, cu fețe de cupru, din spatele cărora răzbat uneori lamentațiile unor suflete chinuite. Veți vedea câtă importanță vor avea până la urmă acești sârmani slujitori...

„Pășesc rar prin aer și-ascult,...”

Poate că nu este vorba tocmai de mersul prin aer, dar trebuie să recunoașteți, dacă ați jucat demo-ul de *Thief II*, că Garret se apleacă prea mult pe marginea unui acoperiș, atunci când privește în jos. Mă rog, cam aici se termină momentan cearta celor de la **Looking Glass** cu fizica. Pentru că, în ceea ce privește un anume domeniu al acesteia, acustica, *Thief II* este cu siguranță cel mai bine realizat joc, până în acest moment. Poziționarea tridimensională a sunetului este excelentă, dar asta nu ar fi nimic nou – DirectSound 3D este un API cu o oarecare vechime. Noutatea constă în aplicarea

perfectă a facilităților audio oferite de EAX-ul celor de la Creative. Cu certitudine, *Thief* este un joc pentru care aveți nevoie de un SB Live! Value sau Player, cel puțin. Obstrucția și ocluzia, îmbunătățite mult în EAX 2.0, se vor face simțite și vor fi extrem de importante în gameplay. Obstrucția – un obstacol va face ca undele sonore să fie oprite, dar reflectate în restul mediului, ajungând până la voi indirect, ca ecou. Ocluzia – un perete de piatră sau o ușă de metal nu vor lăsa sunetul să treacă. Deschide însă ușa și vei auzi pașii gărzilor sau bubuitul tălpilor roboților. Printr-o ușă, sau printr-un perete din lemn, însă, sunetul va trece atenuat, dând o cantitate suplimentară de informație jucătorului, dar și senzația de realism acustic. Întregită magistral de reverberația incintelor mari, specifice goticului, pe care le veți întâlni în nivelele din *Thief II*.

Ăăă, dar cearta celor de la **Looking Glass** cu fizica se reia când vine vorba de lumină. Un bug stânjenitor a fost observat în *Thief - TDP*, și iată că ne întâlnim cu el și în *Thief II*. Dacă într-o cameră este aprinsă o

naiba este posibil ca o gardă umană să treacă printr-un un robot, sau chiar un robot să treacă printr-un robot? Dacă ești ager, în acest ultim caz profiți repede de ocazie și trimiți spre cei doi roboți contopiți o săgeată explozivă – pur și simplu vei ochi doi iepuri dintr-o lovitură!

Mă reped spre finalul acestui articol, dându-vă încă un sfat, prilej să mai dezvălui o margine a secretului ce trebuie descoperit încetul cu încetul în joc. În ultimul nivel va trebui să fabricați anumite componente mecanice, folosind mașinile-unelte ale lui Karras. Fiți atenți, dacă nu puteți să aruncați o anumită piesă într-o mașină, încercați cu tasta „R” și veți reuși. Celelalte componente vor putea fi aruncate în cuvele mașinilor cu un simplu clic dreapta, dar atenție și la acestea! La unele mașini merge să pui mai multe componente deodată în cuve sau bazine, iar apoi să tragi de mai multe ori de manetă ca să obții produsele prelucrate. La altele însă, arunci piesa de prelucrat în cuvă, apoi apeși butonul mașinii, și tot așa, pe rând piesă cu piesă,

pentru că altfel componentele aruncate la grămadă în cuve nu mai pot fi recuperate.

Dar, „mă fac că nu bag în seamă/ felul cum picură-n mine/ clipa de care mi-e teamă/ și-atât de rușine”. Clipa adevărului despre erorile din joc, și rușine de rușinea producătorilor care au scăpat în *Thief* câteva bug-uri penibile, dar nu foarte multe și nici importante, peste care, încă, se poate trece cu vederea. Pentru că *Thief - The Metal Age* este o construcție monumentală, fascinantă în întregul său, fie că este vorba de atmosferă, de story, de complexitatea nivelelor sau de subtilele inserții ezoterice ale celor de la **Looking Glass**. Pe lângă impresia că oferă aceeași re-jucabilitate ca și în cazul *Thief - TDP* (pe care l-am terminat de patru ori pe Expert), *Thief - The Metal Age* te lasă în suflet cu aceeași stare de seninătate ușor istovită. Fiindcă, încă o dată, îi puteți da ocazia lui Garret să pună soarta lumii pe fâgașul bunului simț, al unei șanse pentru viitor. Poate chiar pentru un viitor *Thief III*. Până atunci, în serile cu clar de lună, nerăbdarea îmi joacă feste, și mi se năzare din întuneric că umbra piezișă a lui Garret,

„Răsfrîntă din cînd în cînd
De cite-o fereastră
Se-oprește abia tremurînd
Pe casa noastră.”

Marius Ghinea



Date tehnice

Gen: Stealth & Adventure 1st person
Producător: Looking Glass
Distribuitor: Eidos Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375, Fax. 01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz, MMX
Memorie: 64 MB RAM
Sistem: Win 95, Direct 3D, EAX

Nota LEVEL

Grafică: 16/20
Sunet: 15/15
Gameplay: 28/30
Feeling: 20/20
Storyline: 5/05
Impresie: 10/10

Total **94**

lampă, iar coridorul spre care dă ușa camerei este întunecat, la deschiderea ușii nu se va proiecta lumină și în coridor. Lumina nu va ajunge din cameră în coridor, ca și cum fotonii s-ar opri în pragul ușii, fluierând și spărgând în sictir bomboane agricole între dinți, profitând de faptul că fizica atomică este moartă în cotețul celor de la **Looking Glass**. Și pentru că tot vorbeam de bazele fizicii, cum



<fringe> = subst. 1. franjuri. 2. breton. 3. margine

Tachyon: Franjuri sau Tachyon: Bretonul sau Tachion: Marginea. Eu unul am optat pentru ultima variantă!

In *Tachyon: The Fringe*, Universul este un pic diferit de ceea ce știm noi. Coloniile Mărginașe se războiesc cu Marile Companii, iar acest conflict are un singur scop: RESURSELE. Altfel s-ar fi bătut pentru putere politică, supremație etc. Alegeți voi! Ceea ce este foarte important este că s-au creat premisele unui „storyline”. Nu mai caut în dicționar că cine știe peste ce dau și la acest cuvânt! Buun...

avem: una bucată erou principal, una bucată poveste, una bucată engine performant (este singurul aspect asupra căruia n-am nici un reproș) și una bucată joystick (la fel fără de reproș - Microsoft Sidewinder PRO). Le tăiem bucățele mici, le amestecăm într-un recipient și... gata jocul! De aici încolo povestea de bază este: alegi o misiune, zbori, distrugi toate navele „vrăjmaș”, te întorci la bază (aici jucătorul va lua o

pauză de suc sau alte necesități) după care... nici n-apucă să răcăuțul de Jake să se odihnească și el un pic pentru că datorită-l cheamă în focul luptei din vidul spațial. O singură problemă am și eu! Cum arde „focul luptei” până vine Jake, pentru că după câte știam eu focul are nevoie de oxigen pentru a se întreține, or, parcă eram în spațiu! Hmm ... cred că este o subtilitate de „engine” pe care n-am remarcat-o eu.

Motivul

Eroul principal este Jake Logan, un mercenar care lucrează pentru cel care plătește mai mult. La începutul jocului veți avea posibilitatea de a alege de care parte să duceți lupta.

În funcție de alegerea voastră povestea va fi diferită. Armele, navele și îmbunătățirile vor fi și ele diferite, tot în funcție de facțiunea aleasă la începutul jocului. În *Tachyon* distanțele enorme din spațiu se traversează cu ajutorul unor porți, care vor teleporta jucătorul dintr-un sector al spațiului într-altul. Totuși, aceste porți spațiale funcționează cu niște resurse, care, de fapt, sunt sursa conflictului pomenit mai devreme. Accesarea acestor porți este automată, dar se poate face numai după ce toți inamicii au fost distruși. Selectați poarta prin care vreți să zburati, apăsați tasta A și ... cam asta este tot. Acest Modus Operandi mi-a adus aminte de celebrul *Wing Commander* sau, de ce nu, chiar de *Privateer*, dar *Tachyon* nu oferă nici X% (unde X aparține intervalului 1-10) din feeling-ul oferit de primele două titluri menționate anterior.

Critici

Deși este un joc simplu de mânuit (nu are foarte multe taste pe care trebuie să le apeși în timpul luptei), implementarea „force feedback”-ului nu mi s-a părut extraordinară, singurul titlu în care un force feedback mi-a creat adevărate probleme fiind *X-Wing: Alliance*. O abilitate, foarte apreciată (de mine) în acest joc, este slide-ul, adică nava va continua să meargă într-o direcție în timp ce jucătorul se va putea roti. Această facilități își arată cu adevărat utilitatea atunci când veți fi urmăriti de o navă inamică și... să vedeți surpriză pe fața pilo-



tului inamic când veți întoarce nava cu botul spre el, dar va continua să meargă în direcția inițială. Nu seamănă deloc cu strafe-ul clasic pe care-l știm cu toții în shooter-e, adică pasul în lateral, dar nu văd cum o navă spațială ar fi putut să păsească în lateral! Toate acestea, și multe alte aspecte, mă fac să afirm că *Tachyon* este mai mult un „space-shooter” decât un simulator spațial. Este drept că aspectul grafic se vrea a fi la superlativ. *Tachyon* va funcționa la randamentul optim cu o placă 3D performantă (GeForce, TNT, Vanta etc), engine-ul fiind creat special pentru a suporta modul 3D. În timpul jocului veți avea posibilitatea de a admira stații spațiale enorme, să escortați nave comerciale măsurând mai mulți kilometri în lungime față de care nava voastră va părea o mică găză! Așa spun producătorii!



Upgrade

Când nu vă veți lupta, veți avea posibilitatea de a contracta noi misiuni, să citiți știrile galactice, și, cel mai important

vat nici o diferență între ratele de întoarcere, iar, indiferent de facțiunea pe care o veți alege navele sunt la fel, doar cu foarte mici diferențe.

Modulul de multiplayer a fost implementat și în acest titlu, dar fără prea mare succes. Cei care au jucat *Allegiance*, care a fost creat special pentru multiplayer, nu vor regăsi în *Tachyon* nici o mică parte din ceea ce le-a oferit *Allegiance*. Totuși, se poate juca online pe serverele NovaWorld, dar cum conexiunile la noi nu sunt stabile... mai bine single player!

Primul lucru pe care un gamer îl va căuta la un simulator spațial va fi aspectul grafic excepțional. Exemple de jocuri cu un aspect grafic extraordinar: *Descent Freespace 2*, *Wing Commander IV* (care la vremea lui a rupt gura târgului), și, de ce nu, *X-Beyond the Frontier*. Din păcate, *Tachyon: The Fringe* nu se înscrie în această categorie! Sfârșitul jocului nu știu care este (spre marea mea rușine!), dar cred că există două posibilități: se termină resur-

sele și se opresc porțile (deci nu veți mai putea zbura), ori vă veți lupta atât de mult încât la momentul când vor fi destul resurse veți observa că personajul a îmbătrânit și trebuie să iasă



Eu spun că are probleme și că grafica nu este realistă deoarece am observat: probleme cu texturile, efectele de lumină sunt folosite prost iar anti-aliasing-ul lipsește cu desăvârșire.

Totuși, departe de mine gândul să-i răpesc acestui titlu una din aspectele lui principale, poate chiar singura. Și anume exploziile care în acest joc seamănă cu niște explozii reale. Este foarte adevărat că nimeni dintre noi nu știe cum arată o explozie în spațiu dar...

Și dacă suntem la capitolul critici vehemente, ar mai fi de spus ceva și despre engine, care suferă grav de boala „collision”. Să vezi ce frumos trec una prin cealaltă navele controlate de AI! Ce mai, o minunăție!

lucru, să vă îmbunătățiți nava sau să cumpărați alta. Întreținerea și uprade-urile la navă se fac foarte simplu prin metoda „drag&drop”. O altă facilitare, dar deloc inovativă, este că veți putea angaja coechipieri care să vă ajute la ducerea la capăt a unei misiuni, dar nu vă recomand acest lucru. Suma primită la îndeplinirea misiunii va fi mult prea mică în comparație cu ajutorul oferit de acești „wingmeni”, care se vor comporta conform AI-ului calculatorului, și, s-ar putea să aveți neplăcuta surpriză să constatați că a fugit coechipierul din luptă. Deși navele au niște indicatoare de agilitate (care ar trebui să le diferențieze una de cealaltă), nu am obser-



la pensie (iarăși nu veți mai putea zbura). Ce concluzie ar trebui să trageți voi din aceste cuvinte înțelepte? Nu știu, dar eu o să mă mulțumesc să aștept *Freelancer*, sau, până atunci, să joc *Starlancer*.

K'shu

Nota LEVEL

Grafică: 11/20
Sunet: 08/15
Gameplay: 21/30
Multiplayer: 02/05
Feeling: 13/20
Impresie: 06/10

Total **71**

Date tehnice

Gen: Space Sim
Producător: Novalogic
Distribuitor: Novalogic
Ofertant: BEST Computers
Tel. 01-3147698, fax. 01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Multiplayer: Da
Accelerare 3D: Da

Starlancer

**Băiete... ești aici ca să lupți,
nu ca să pui întrebări!**

Ca o avanpremieră a mult mai ambițiosului lor proiect, *Freelancer*, băieții de la **Digital Anvil** s-au gândit să ne mai amăgească un pic cu un alt joc din același gen, *Starlancer*. Un joc făcut „ca la carte”, având în spate niște specialiști asemeni celor care ne-au adus *Wing Commander* și *Privateer*. Dar asta nu este întotdeauna rețeta succesului, eu unul nefiind foarte impresionat de joc... de ce? Păi, citiți...

Ceva nou... neah

Intriga jocului este sublimă, dar lipsește cu desăvârșire. Ești aruncat în mijlocul unei lupte între forțele Aliate și cele ale Coaliției, cu singura explicație că Binele trebuie să învingă Răul... Surprinzător, nici urmă de extraterestrii în cele două tabere combatante, forțele Aliate fiind formate din atât de

cunoscuții americani, englezi și alți capitaliști, în timp ce Coaliția urmează o ideologie ceva mai roșie. Cu toate că acest sce-



nariu nu m-a impresionat cu nimic, desfășurarea ulterioară a story-line-ului m-a umplut de respect. Nu este vorba neapărat despre ce se întâmplă, ci mai ales cum se întâmplă, povestea jocului excelând la capitolul dinamism. Și asta pentru că misiunile din *Starlancer* sunt flexibile, majoritatea obiectivelor apărând în timpul jocului

efectiv, ceea ce îți dă sentimentul că tu, jucătorul, participi la crearea poveștii.

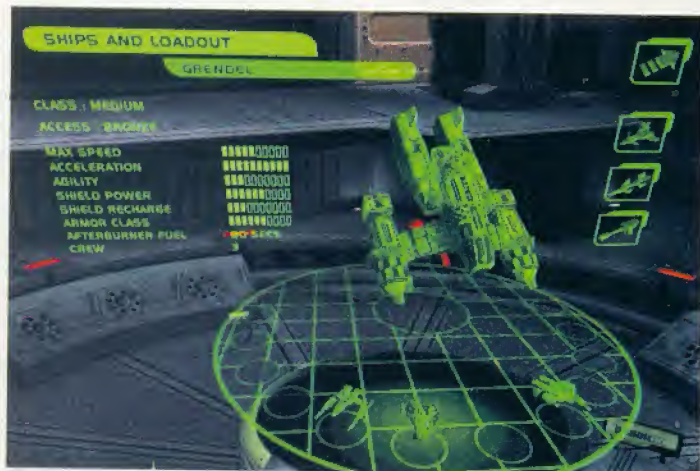
De asemenea, misiunile cu toate că nu complexe, tind să devină dificile din cauza mărimii acestora și a imposibilității de a salva în timpul jocului. În rest, inamicii nu sunt o mare problemă pentru că navele tale sunt incomparabil mai rezistente decât ale lor. Nici prin AI nu excelează piloții inamici, dar până la urmă, nici ai tăi nu se descurcă mai bine mai ales la calcularea traiectoriei navei și poți avea deseori surpriza de a vedea două nave izbindu-se una de cealaltă fără să schițeze vreo manevră de evitare a coliziunii. Apropos de misiuni, ele se împart în două sau mai multe submisiuni, trecerea de la una la alta făcându-se prin hyperspațiu, ceea ce îți va aduce la un moment dat câteva surprize...

Dacă povestea mi-a displă-

cut în primul moment, grafica jocului m-a impresionat de la început. Jocul arată foarte bine, deși duce lipsă de diversitate la capitolul texturi și design al navelor. Navele capitale din joc nu impresionează prin mărime sau design, devenind de-a dreptul monotone la un moment dat. La fel și la navele de luptă, designul lor este destul de bon-



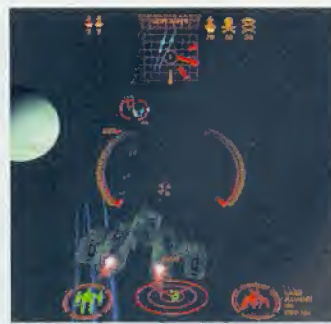
doc, iar diferența dintre cele câteva nave pe care le poți folosi nu este sesizabilă. S-a acordat însă o mare atenție detaliilor,



Design-ul navelor îți merge la inima



Nava mare, țintă ușoară

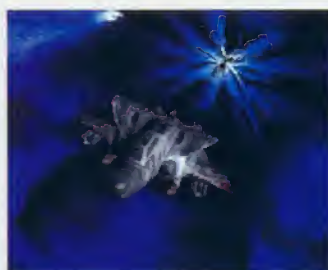


resturile carbonizate ale unei nave capitale mai prezentând ici, colo câteva scăpări de electricitate, printre resturile unei nave distruse vei putea găsi și corpul nefericitului pilot plutind lin prin spațiu etc.

Sunetul este o altă bucată din joc care nu dezamățește... acum nu știu cum ar trebui să sune explozia unei nave după impactul acesteia cu o rachetă Jackhammer, dar în Starlancer totul este cât se poate de credibil (cu toate că : „Dacă luptele se petrec în vid nu există sunet!” – Marius Ghinea). O altă bilă albă este muzica din timpul misiunilor, un soundtrack antrenant și cu influențe militare, foarte potrivit acțiunii furioase din joc... Pe lângă asta, în timpul jocului îți poți auzi atât aliații cât și inamicii înjurând, tipând, glumind și asta împinge mult feeling-ul jocului.

Gameplay

Acțiunea jocului este intensă, jucătorul fiind implicat de cele mai multe ori în dog-fight-uri pe moarte și pe viață, în timp ce în jurul lui se duce o bătălie de anvergură. De multe ori vei intra în luptă chiar în mijlocul bătăliei, imaginea câmpului de luptă fiind impresionantă : un mare număr de nave luptându-se în jurul tău, resturi carbonizate plutind printre ele, peste tot în jur urme de torpile,



țintele principale, în special când ai de apărut o navă aliată, și o să te trezești deseori după ce ai fugărit un ruski jumate de spațiu că te-ai cam pierdut de



De asemenea, fiți atenți la obiectivele misiunii și nu săriți cu o salvă de rachete asupra unei nave capitale când trebuie să o capturezi, un pic de foc concentrat asupra punctelor mai sensibile (motoare, scuturi) făcând mai bine treaba. Apropos de navele capitale, dacă la navele de luptă mai treacă, meargă ușurința cu care le distrugi, mi se pare total ne-realist ca ditamai nava să explodeze cu ușurința după ce ai tras două rachete în ea...



razele tunurilor laser... frumos.

Ceea ce trage în jos rău de tot la gameplay este greutatea cu care reușești să îți localizezi

obiectivul principal care se dă de ceasul morții încercând să te cheme în apărarea sa. Așa că mai bine ești precaut și te gândești de două ori înainte să pornești în urmărirea unei nave inamice, altfel riști să iei mișcarea de la început.

Ultima impresie

Cu toate că duce lipsă de idei noi, cele prezente în joc sunt foarte bine realizate, cu mult profesionalism. Tocmai de aceea, lipsa inovațiilor nu împiedică jocul să fie unul bun, pe care îl joci cu înverșunare și plăcere... mai ales pe un joystick mai răsarit (vă recomand să-l încercați pe un joystick cu force feedback, e excelent).

End of transmission...

Mitza



Grafica, eye-candy de nota 10

Date tehnice

Gen: Space Sim
Producător: Digital Envil
Distribuitor: Microsoft
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Joystick: Opțional
Accelerare 3D: Da

Nota LEVEL

Grafică: 18/20
Sunet: 12/15
Gameplay: 22/30
Storyline: 03/05
Feeling: 10/20
Impresie: 07/10

Total

72

Wall Street Tycoon

Cea mai terifiantă junglă de pe suprafața Terrei

Începutul secolului XX a fost dominat de către două mituri importante: gangsterii și bursa. Amândouă au creat vise, au inspirat filme și spectacole pe Broadway, au salvat sau au distrus vieți. Wall Street a devenit pentru întreaga lume paradisul sau infernul, o junglă în care doar cei puternici pot supraviețui. Infarturi, lacrimi, sinucideri, explozii de bucurie sunt elemente ce le întâlneai descori în sălile bursei. Uite că am ajuns la sfârșitul acestui secol și dacă mitul gangsterilor a cam început să pălească, bursa în schimb este din ce în ce mai puternică atrăgând „șacali” din ce în ce mai avizi și mai șireți.

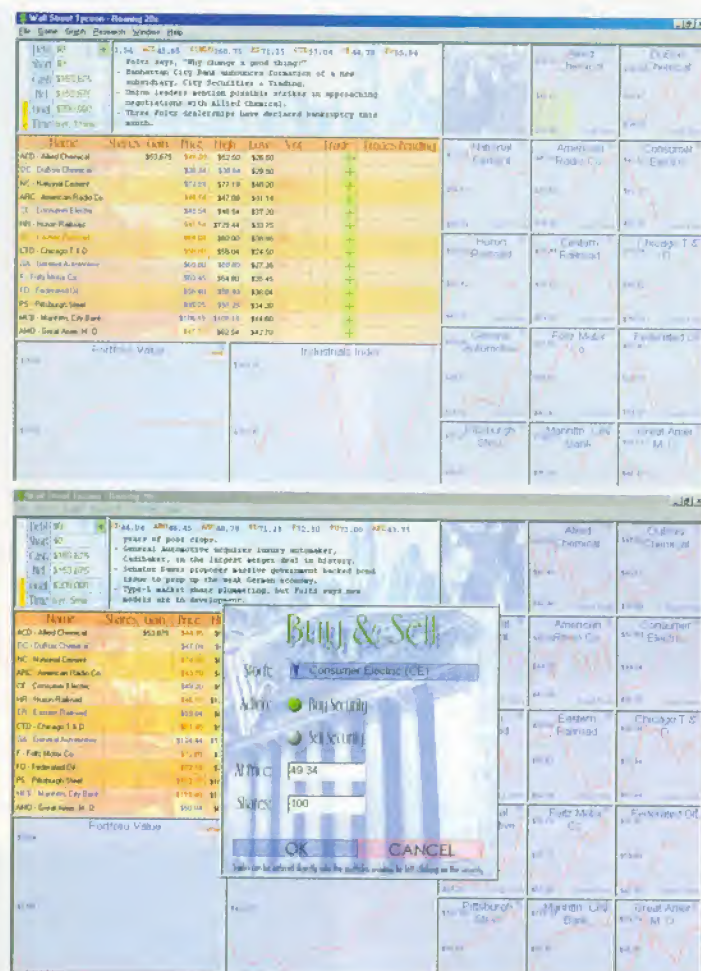
Bani albi, bani negri, bani verzi

Românul a știut dintotdeauna să fie un întreprinzător, chiar dacă nu unul foarte înțelept (vezi Caritas etc.), însă l-a cam strâns inima când a fost vorba să intre în acea cușcă de lei care se numește Wall Street. E. Briscoe Rodgers, probabil unul dintre acei nebuni care și-au

riscat viața și nervii pe acolo, s-a gândit și la cei mai slabi de înțeles. A muncit omul și a reușit să realizeze un simulator de bursă, *Wall Street Tycoon*, pe care mai apoi l-a vândut companiei franceze UbiSoft. Și uite așa tot omul își poate încerca norocul la bursă, de acasă comod, din fotoliu și fără prea multe palpații sau Distonocalm. Păi, dacă nu-și riscă averea, casa, mașina normal că nici dureri de cap nu are. *Wall Street Tycoon* este un simulator de bursă destul de realist. De ce numai destul? Fiindcă, așa cum afirma și creatorul lui, mecanismul de funcționare al acestei burse virtuale a fost oarecum simplificat. Pe lângă aceasta, jocul are și un mic filmuleț cu rol de tutorial pentru a fi sigur că absolut toți ne vom descurca în această junglă de informații.

Dureri de deget

Dacă nu vom avea dureri de cap, în mod cert vom avea dureri la deget datorate multitudinii și vitezei click-urilor. Ca în orice bursă, regula de bază este cumpără ieftin și vinde



scump. Prețurile urcă și coboară cu o repeziciune uimitoare, alimentate din plin de evenimentele sau zvonurile de pe piață. Toemai de aceea va trebui să ne mișcăm rapid, să riscăm, într-un cuvânt să mirosim banii. În rest, cum am mai spus, este un festival de clicuri prin care să încercăm să adunăm cât mai mulți verzișori.

Tehnic, multe nu sunt de spus. Sunet nu există și, sincer, nici nu-i simțeam nevoia. Interfața este cât se poate de simplă și intuitivă dintr-un left-click sau right-click ai acces la toate acțiunile. Mai greu va fi să te descurci prin multitudinea de grafice, numere și informații cu care îți se umple ecranul. Punc-

tul de rezistență al lui *Wall Street Tycoon* este constituit probabil de scenariile oferite, în care pus într-o anumită perioadă (cu condițiile economice și companiile specifice) și într-un timp delimitat trebuie să atingi pe rând anumite obiective. Obiective impropriu spus, deoarece ele sunt de fapt diverse praguri de bogăție, pentru ca în final să primești marele premiu.

Acestea fiind spuse, închei aici reportajul meu de pe cea mai adulată și urâtă stradă din lume, urându-vă multă baftă dacă veți îndrăzni să călcați pe aici.

Claude

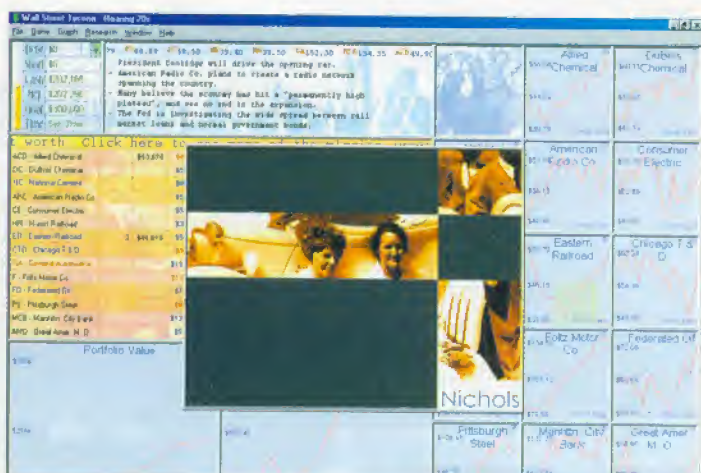
Date tehnice

Gen: Simulator bursă
 Producător: Briscoe Rodgers
 Distribuitor: UbiSoft Entertainment
 Ofertant: UbiSoft România
 Tel. 01-2316769, fax. 01-2316766
 Sistem recomandat:
 Procesor: P133, 16 MB RAM
 Multiplayer: Da
 Accelerare 3D: Nu

Nota LEVEL

Grafică: 10/20
 Sunet: 0/15
 Gameplay: 27/30
 Multiplayer: 04/05
 Feeling: 18/20
 Impresie: 8/10

Total **67**





if@bo ^a**7**
a
ediție

sub licență **Messe Wien**

3 - 6 octombrie 2000

Târg Internațional pentru Tehnologia Informației, Comunicații și Birotică

**Palatul Parlamentului,
București - ROMÂNIA**

**10% reducere
pentru înscrieri până la
31.07.2000**

Organizator:

**EXPORT
CONSULT**
VIENA-BUCUREȘTI

**Pentru informații suplimentare
contactați-ne la**

**Tel: 330.45.16; 330.45.54
330.59.96**

Fax: 330.46.64

E-mail: genug@exco.ro

Venice

Afaceri înfloritoare în orașul îndrăgostiților

Veneția... Leagănul vise-
lor oricărui adolescent,
tânăr, pensionar... Nu
există, cred, om pe această pla-
netă care să nu-și fi dorit măcar
odată să se plimbe cu gondola
sub clar de lună alături de alea-
sa inimii lui. Din nefericire,
mulți doresc, puțini reușesc, iar
Veneția și mirajul ei rămân doar
un vis.



Cu ceva timp în urmă,
domnul Stephane Grynszpan,
director de vânzări la **Cryo In-
teractive** a vizitat România, cu
ocazia CERF-ului. Atunci am
avut ocazia să discutăm cu dânsul,
și prin pachetul cu sur-
prize pe care ni l-a adus se afla



și jocul *Venice*. Prima dată când
am aflat de *Venice*, jucam cu
mare încrâncenare beta-ul de
Asheron's Call, joc ce mi-a indus
o pasiune pentru jocurile
on-line. După ce am citit toate
materialele de presă de atunci,
ideea jocului m-a captat și astfel
a început o febrilă căutare a
Venice-ului, căutare care s-a
încheiat acum.

Gondolele de aur

Venice este construit pe
binecunoscutul, deja, engine
Scol creație proprie a labora-
toarelor **Cryo Interactive**, însă
deoarece a trecut ceva timp de
la apariția jocului (octombrie
anul trecut) o versiune mult îm-
bunătățită a acestui engine va
trebui descărcată de pe site-ul
oficial odată cu instalarea jo-
cului. Spre bucuria multora en-
gine-ul este poliglot, aproape
toate limbile europene majore
(inclusiv olandeza, italiana
etc.) fiind prezente.

Uite că m-am luat cu vorba
și am uitat să vă spun efectiv
ce reprezintă acest joc. *Venice*
este un joc on-line produs și
găzduit de **Cryo Interactive**
situat în decorul mirific al Ve-
neției și în care, folosindu-ți
talentul înăscut de comerciant,
urci mai încet sau mai repe-
de pe scara socială și politică a
orașului. Pornind de la un umil
târgoveț de stradă îți vei des-

chide primul atelier, iar pe par-
curs va trebui să ajungi unul
dintre cei mai bogați și influenți
patricieni ai Veneției. Expedi-
țiile tale să străbată mările în
lung și în lat, palatul tău să fie
plin de cele mai neobișnuite
opere de artă, să fii învidiat și
respectat în același timp și, într-o
bună zi, poate să aspiři chiar
la titlul de Doge al Veneției.

nu sunt foarte mulți jucători
(mulți în termeni on-line în-
semnând ceva aproape de cifra
10.000) nu cred să constituie
vreo problemă acest lucru.

Primii pași

... sunt și cei mai grei, iar
dacă nu sunt făcuți cu cap poți
să iei liniștit jocul de la început

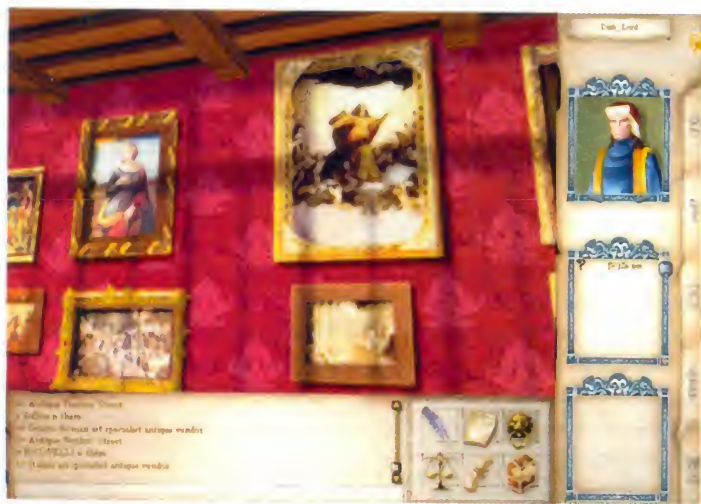


Bineînțeles, toate aceste
lucruri nu se pot realiza înainte
de a-ți alege un micuț personaj
care să te reprezinte în această
lume virtuală. Din păcate însă,
Venice nu oferă o gamă prea
largă de chipuri și îmbrăcăminte,
astfel încât apariția „gemenilor”
în joc este un eveniment
frecvent. Eh... dar (așa cum m-a
și avertizat dl. Grynszpan) cum

sau... să stai la colț de stradă cu
mâna întinsă. *Venice* este un joc
deosebit de complex, iar cel
mai important lucru, tot ce se
întâmplă în el este urmare a ac-
țiunilor tuturor jucătorilor, ni-
mic nu este controlat de AI (care
de fapt nici nu există). De aceea
primul lucru care trebuie făcut
este să căutați un personaj (de
obicei îmbrăcat în albastru sau

negru complet) și care poartă cu mândrie un stindard reprezentând una din națiunile europene. Numele lor începe întotdeauna cu Maestro. Aceștia îndeplinesc rolul advocate-ilor din *Asheron's Call*, adică sunt un fel de sfătuitori, jucători mai vechi care cunosc toate secretele Veneției și al căror rol este de a-i ajuta pe cei mai noi veniți. Cu ajutorul lor, în mai puțin de o oră v-ați pus la punct cu activitățile de bază pe care le vei desfășura în viața ta venețiană.

real), timp în care lipsit de suportul material nu mai ai ce face altceva decât să te plimbi prin Veneția sau să mai schimbi o vorbă două cu alți jucători. Din nefericire, decorul împietrit al Veneției (lucru zic cu destul de realist având în vedere că acțiunea se desfășoară într-un oraș medieval), doar apa canalelor aducând un pic de „înviore” (a se citi animație), nu încurajează deloc plimbatul printre zidurile târgului. Un alt impediment este faptul că nu ai acces peste tot, ci strict în



De vreme ce începi jocul cu o mână de ducați (mult prea puțini cred eu) și ceva lut în mod normal vei deschide un atelier de olărit. Acum intervine, zic eu, una din marile probleme ale jocului. De vreme ce ai foarte puțini bani la început, iar cantitatea de lut este și ea infimă, atelierul de olărit este singura investiție pe care ți-o permiți momentan. Însă producția se desfășoară foarte încet. Un ciclu întreg de producție (la cantitatea minimă) are nevoie de cel puțin o oră (timp

zonele de care ai nevoie pentru a-ți desfășura activitatea. Trecerea dintr-o zonă în alta, în speță dintr-un cartier în altul nu se face fluid, așa cum ne-am fi așteptat de la un joc on-line, ci prin încărcarea zonei respective. E adevărat că jocul se mișcă fără probleme sau poticniri, dar totuși cred că se putea realiza o trecere fluidă, iar în plus posibilitatea de a lua-o pe canal în sus cu gondola doar de dragul plimbării ar fi fost binevenită.

Eh... acum dacă vă aș-

teptați ca atelierul cumpărat să fie o clădire undeva pe o străduță venețiană vă înșelați. Chiar în port există un „production office” unde există o mașinărie ciudată, care prin nu știu ce minune inginerească conține toate atelierelor cumpărate de către toți jucătorii, bineînțeles că tu ai acces doar la ale tale. Îți alegi atelierul dorit și apoi dai drumul la producție, fie unul sau mai multe cicluri, fie la infinit (mai precis până ți se termină fie banii fie materiile prime). De ce vorbesc de cicluri, fiindcă spre deosebire de alte

dusului final și prin alte căi pe care vi le voi prezenta mai încolo un pic. Există mai multe modalități de a-ți vinde marfa. Cea mai simplă și mai la îndemână este să te duci la bursă și să-și prezinți oferta. În momentul în care cineva este interesat de marfa ta și îi convine și prețul atunci acesta în același mod, la bursă, își prezintă oferta după care transferul se realizează automat. Din nou, se poate întâmpla să stai cu marfa expusă ore, zile, săptămâni și să nu o cumpere nimeni (ca și în viața reală). Și dacă acest lucru



jocuri unde pentru o unitate de produs îți trebuiau atâtea unități de materie primă plus atâtea ducați. În Venice producția este la cantitate, într-un ciclu se obține o anumită cantitate de produs finit din atâtea materii prime și cu cheltuielile de rigoare.

Comerțul

Producția nu face însă decât să consume aproape toate resursele de care dispui, banii, normal, vin din vânzarea pro-

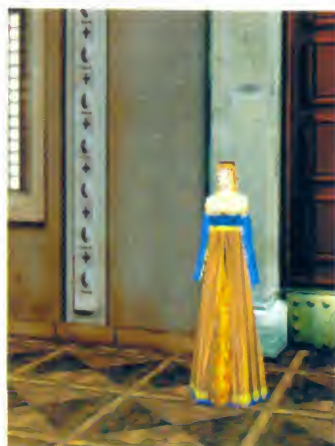
se mai și întâmplă chiar la început atunci poate avea un efect devastator asupra dorinței jucătorului de a mai încerca încă o dată de la zero. Toate tranzacțiile desfășurate prin intermediul bursei sunt taxate bineînțeles de către doge. O altă modalitate de a câștiga un ducat cîstît este să tranzacționezi direct cu jucătorii. De obicei în astfel de operațiuni obții prețuri mult mai bune decât la bursă, mai ales dacă întâlnești jucători a căror avere impune





respect și care dețin materii prime din belșug. Cea de a treia cale de a-ți rotunji veniturile este să intri în activități de import/export, nu înainte însă de strânge serios la ciorăpel. Te duci frumos în port cumperi o navă și o trimiți într-unul din nenumăratele orașe mediteraneene prezente pe hartă. Ar fi fost atât de frumos dacă am fi putu să călătorim și noi cu navele, astfel reușind să scăpăm de monotonia peisajului venețian (cu toate că este realizat extraordinar și respectă într-un totu realitatea la un moment dat te cam saturi să vezi același decor). Activitățile de import/export se desfășoară relativ ieftin, odată nava achiziționată o încarci și o trimiți către unul din porturile Mediteranei nu înainte însă de a-i indica și ce mărfuri să aducă înapoi. Practic, se realizează un troc între orașe, cu atât mai mult cu cât fiecare oraș în parte oferă și primește numai anumite produse. De fapt, chiar și produsele se împart în două categorii, prelucra-

bile și neprelucrabile. În prima categorie intră materiile prime și produsele obținute din ele (lut, oale, zahăr), iar în cea de a doua produse care sunt folosite doar pentru schimburi, ele neputând fi obținute altfel decât prin cumpărare, și nu pot fi prelucrate (sare, vin).



Politica și alte alea

Producătorii au fost conștienți că dacă se limitau doar la simpla activitate de comerț, jucătorii s-ar fi plictisit relativ rapid și ar fi renunțat la a mai juca. De aceea *Venice* oferă și multe alte modalități de a-ți umple timpul. În fiecare lună are loc un treasure hunt, în urma căruia cineva va deveni fericitul posesor al unei valoroase opere de artă. Aceste opere de artă sunt grupate în colecții (câte 2-3-5 piese), iar pentru o colecție completă anticarii din Veneția sunt gata să plătească sume colosale. Aceste opere de artă pot fi obținute și în urma unor licitații. Dacă un jucător are o operă de artă și dorește să o vândă, atunci va merge la casa

de licitații și o va înscrie, după care toți cei interesați se înscriu la rândul lor pentru participarea la această licitație. În momentul în care începe licitația se deschide o fereastră prin care poți urmări desfășurarea acesteia și poți să-ți pui la bătaie oferta. Licităția se încheie în momentul în care timp de 20 s oferta nu se mai modifică.

Probabil cea mai atractivă parte a jocului este implicare în politică, posibilitatea de a ajunge cândva Doge. Activitatea politică este indirect controlată de **Cryo Interactive**. În ce sens? Numai cei mai bogați 100 de oameni pot candida pentru posturile din Parlamentul și Consiliul Veneției și implicit la postul de Doge. Averea fiecăruia este constituită din cash-ul deținut, posesiuni, expediții etc. **Cryo Interactive** analizează situația financiară a fiecăruia după care face propunerile (prin e-mail). Candidatul are un termen fix pentru a răspunde dacă acceptă sau nu postul oferit. Conducerea politică a Veneției se schimbă în fiecare lună, deci cu un pic de șansă și sudoare oricine poate intra în elita patricienilor. Odată intrat în politică activitatea ta va prinde o curbă ascendentă, vei avea atât de multe de făcut pe lângă supervizare propriilor afaceri încât cu greu cred că vei mai reuși să te rupi de joc. Din păcate, până se ajunge la acest stadiu este un drum foarte lung și anevoios care poate descuraja pe mulți.

Cei care au jucat *Asheron's Call* își aduc aminte probabil de acele alianțe (monarhii) care

se formau. Ceva asemănător se întâmplă și în *Venice*. Aceste organizații se numesc Scuola și spre deosebire de alianțele din *Asheron's Call* unde liderul era interesat în avea cât mai mulți adepți și de multe ori îi atrăgea cu diverse oferte tentante, în *Venice* jucătorul trebuie să plătească dreptul de a intra într-o Scuola plus o coti-



zație lunară (prețuri stabilite de liderul formațiunii) și în plus numai șeful Scuolei are dreptul de a autoriza intrarea noilor membrii în frăție.

Venice este un joc destul de complex, însă este destinat numai acelor care au „nas” pentru afaceri și politică și nu în ultimul rând o răbdare de oțel. La acestea se adaugă peisajul stereotip, zone prea mici de mișcare și imposibilitatea de a ieși din Veneția, lucruri care descurajează clar pe foarte mulți jucători. Deși este un produs muncit și în care se vede pasiunea producătorilor, din păcate nu este destinat masei, ci doar unei mici pături de gameri, astfel încât dorința celor de la Cryo Interactive de a avea tot mai mulți oameni în joc va fi destul de greu de realizat.

Claude

Date tehnice

Gen: On-line
 Producător: France Telecom
 Distribuitor: Cryo Interactive
 Sistem recomandat:
 Procesor: P 166 MHz
 Memorie: 32 MB RAM
 Placă de rețea: Da
 Accelerare 3D: Nu

Nota LEVEL

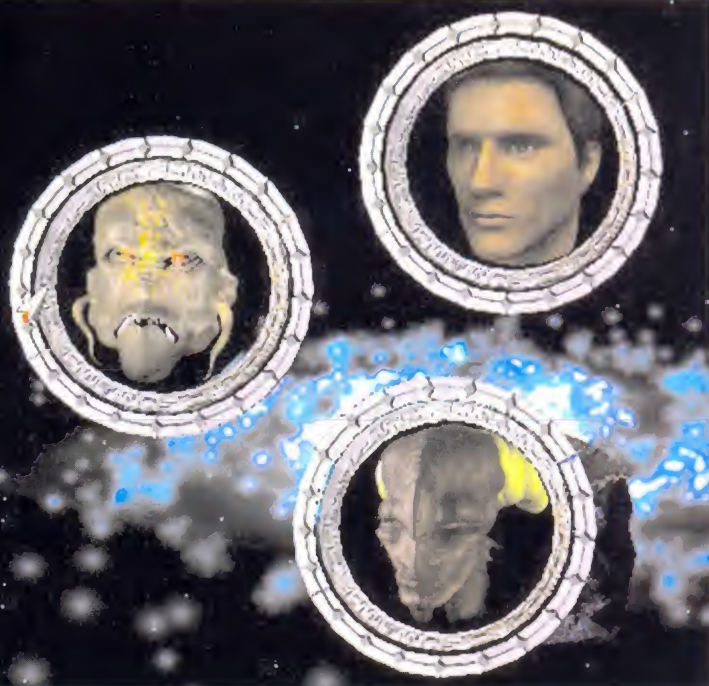
Grafică: 16/20
 Sunet: 09/15
 Gameplay: 24/30
 Multiplayer: 05/05
 Feeling: 19/20
 Impresie: 08/10

Total

81



Imperium Galactica II



**După ani și ani avem din nou
ocazia să cucerim Universul**

Spațiul cosmic a fost mereu dominat de simulațiile spațiale, prea puține din restul genurilor încumetându-se să le amenințe suveranitatea. Unul dintre acestea au fost strategiile turn-based care au și avut câțiva reprezentanți de seamă (*Master of Orion* fiind cel mai prominent). Cu două jocuri pe cale de apariție,

încurajată de aprecierile destul de pozitive la adresa jocului, a muncit și de curând a lansat pe piață partea a doua a aventurii spațiale, *Imperium Galactica II*.

O nouă eră

N-aș vrea să încep să povestesc iar despre *Imperium Galactica*, majoritatea cunosc

nuare și poartă cu mândrie numele strămoșului său ar putea foarte bine să fie considerat un joc absolut nou.

Ca și predecesorul său *Imperium Galactica II* oferă o poveste de fundal, care se desfășoară în timp ce tu te chinui să-ți dezvolti imperiul, însă de data aceasta poți să-i urmezi cursul sau poți să o ignori dedicându-te în întregime managementului. Primul lucru pe care l-aș avea de criticat este diversitatea prea mică a raselor (numai trei, iar în plus deși sunt menționate diferențele de abilități nu se prea observă în joc), precum și imposibilitatea setării universului așa cum făceam în *Master of Orion*. Din nefericire chiar dacă nu pare, la prima vedere, acest lucru o să afecteze destul de mult rejucabilitatea acestui titlu, asta dacă nu cumva va călca pe urmele unui *Starcraft* – multiplayer, fapt de care mă îndoiesc deoarece nu oferă același dinamism al

acțiunii.

Am spus despre *Imperium Galactica II* că poate fi considerat un joc nou și nu am spus-o degeaba. Lăsând la o parte grafica 3D, care în paranteză fie spus este sublimă, jocul aduce câteva idei noi și interesante. Primul aspect asupra căruia vreau să mă aplec este modul în care a fost îmbinată povestea jocului, cu evenimente aleatoare și cu scopul principal (acel 4X: explore, expand, exploit, exterminate).

După cum am amintit, jocul ne oferă, în background, o poveste destul de frumoasă și interesantă, iar dacă dorim putem urma cursul acesteia sau pur și simplu să ne concentrăm asupra exterminării oponentilor. Elementul care m-a surprins însă într-un mod foarte plăcut a fost metoda prin care producătorii au inserat acele evenimente aleatoare binecunoscute fanilor genului încă din era *Master of Orion*. Până acum



Reach for the Stars și *Stars! Supernova*, strategiile turn-based își vor întări poziția deținută în decorul cosmic. Strategiile în timp real, însă, sunt extrem de slab reprezentate, din cele câteva zeci de tentative doar puține nume reușind să se impună (*Imperium Galactica*, *Pax Imperia*), dar și acestea erau încă departe de ceea ce se aștepta și mai ales departe de potențialul existent. **Digital Reality**, compania maghiară care a produs *Imperium Galactica*, nu s-a lăsat păgubașă și,

această strategie situată în decorul cosmic care avea un fir epic deși nu foarte accentuat. Din păcate acest fir (trebuia să avansezi în grade militare) cam îngusta posibilitățile jucătorului fiind probabil unul din motivele majore pentru care acest joc s-a pierdut relativ rapid în negura uitării. **Digital Reality** au preluat o parte din ideile acestuia (din fericire tocmai pe cele mai bune) s-au dotat bine la capitolul hardware și au realizat *Imperium Galactica II*, un joc care deși se vrea o conti-





acestea evenimente aveau loc pur și simplu, la noi parvenind practic doar rezultatul, nava aia a explodat, ăla a donat niște bani și așa mai departe. Imperium Galactica ne oferă un control mai mare asupra deznodământului acestor evenimente neprevăzute. Un exemplu clasic, una din planetele colonizate de tine e pe cale să explodeze. În *Master of Orion* această problemă s-ar rezolva alocând toată populația din acea colonie pentru cercetare. În *IG 2* în schimb, vei afla că un singur om poate rezolva problema, un savant despre care habar nu ai pe unde se află. Va trebui să-ți pui spionii la lucru să afle unde locuiește acest savant. Din raportul spionilor afli că acel savant e ținut prizonier de nu știu ce rasă alienă și trebuie să-l eliberezi. Deci, va trebui să-ți trimiți flota să intercepteze nava care îl transportă pe savant. Odată salvat acesta va studia problema și-ți va da planurile unui echipament de care are nevoie și pe care tu va trebui să-l cercetezi. Abia după

aceea vei reuși să salvezi planeta de la extincție, iar prezența profesorului în laboratoarele tale va aduce un bonus substanțial proiectelor tale științifice.

Război...

Imperium Galactica 2 înseamnă expansiune și exterminare în primul rând. Conflictele vor fi inevitabile, iar flotele vor fi un bun indispensabil. *IG 2* este singurul joc ce reușește să se apropie într-un fel de *Master of Orion* în ceea ce privește design-ul și diversitatea navelor de luptă. Deși generic toate tipurile de navă au aceeași denumire (destroyer, cruiser etc.) designul lor diferă de la o civilizație la alta. O singură plângere am de făcut, prea s-au încrâncenat producătorii în a face orice nou echipament cercetat mult mai bun decât cel vechi, spre deosebire de *Master of Orion*, unde, câteodată, arme mai vechi se dovedeau foarte utile. Mi-a plăcut în schimb diversitatea de concepție a na-

velor, destul de apropiată de cea din *Master of Orion*, poți construi flote cu funcții specifice (flote de invazie, flote de urmărire, flote de apărare). Aceeași diversitate se poate observa și la trupele de sol, unde, totuși, am remarcat cu părere de rău lipsa oricărei forme de unități de infanterie. Întregul mediu în care se desfășoară acțiunea este 3D, absolut totul de la hartă (deși sistemele sunt plasate tot pe un plan orizontal, iar navele se deplasează pe același plan), suprafața planetelor și meniurile principale. În confruntările dintre flote se duc, bineînțeles, în același decor. În primă fază va avea loc bătălia spațială în care flota inamică (sau a ta după caz) susținută de instalațiile de la sol vor încerca să respingă forțele invadatoare. Libertatea de miș-

să ai o viziune cât mai precisă a câmpului de luptă și a evenimentelor de acolo. Pasul doi este invazia propriu-zisă, când forțele terestre vor fi aruncate în focul luptei. Chiar dacă toate sunt auto-blindate, varietatea acestora dă savoare și campaniei la sol. Fortărețe, detectoare de mine, tancuri, hovercraft-uri, vor fi angajate în acest ultim pas către ocuparea coloniei. Dacă tehnologia ți-o permite (în speță vehicule cu diverși sensori) în această luptă vor putea fi atrase și fighterele și imensele nave de luptă din spațiu. Chiar dacă punctează serios la impresia artistică, atacurile flotei spațiale la sol sunt extrem de inefficiente. Din păcate, instalațiile defensive nu pot fi capturate, doar distruse, de aceea am considerat necesară prezența infanteriștilor (o idee pe care s-ar



care, de tactică și strategie este enormă, poți acționa în cel mai mic detaliu (nu trebuie să vă sperie faptul că luptele se duc în real-time, ele putând fi „pauzate” în orice moment). Din păcate, întotdeauna la începutul luptei navele mari vor fi dispuse în linia a doua, mult în spate, în timp ce fighterele vor fi amplasate în imediata apropiere a adversarilor. Din această cauză (având în vedere că acei coloși se și mișcă mai încet), până când navele mari ajung în centrul acțiunii, fighterele (pe care nu le poți controla) sunt aproape exterminate fără ca tu să ai posibilitatea să faci ceva. Era mult mai indicat să ai posibilitatea de a lansa atacul fighterelor exact acolo unde vrei și când vrei. Camera se poate roti, apropia, îndepărta astfel încât

putea să o avem într-un viitor *IG 3*). Ce am apreciat eu cel mai mult (lucru așteptat încă de la *Master of Orion 2*) este rezolvarea întâlnirilor dintre două flote inamice. Dacă una dintre flote este mult mai puternică decât cealaltă conflictul este rezolvat automat prin distrugerea flotei mai slabe. La fel și în cazul invaziei planetelor. Astfel s-a reușit eliminarea timpilor pierduți cu încărcarea unor bătălii care se termină în mai puțin de zece secunde.

... și pace

Orice conflict trebuie puternic susținut din spate de economie, diplomatie și cercetare. Cu cât mai multe planete deții cu atât mai multe resurse ai la dispoziție. Sincer, nu am obser-





vat ca flotilele construite să mănănce resurse, de orice fel, astfel că numărul navelor pe care le poți construi tinde spre infinit, numai să ai unde și cu ce să le construiești. Fiecare colonie, în funcție de suprafața disponibilă sau de resurse, va putea găzdui un anumit număr de clădiri funcționale. Toate clădirile au nevoie de energie și oameni pentru a putea fi utilizate. Din păcate în timpul jocului, în momentul construcției, ți se oferă prea puține informații privind utilitatea clădirilor. De exemplu pentru spitale nu-ți zice nicăieri numărul maxim de pacienți, lucru important, deoarece slaba spitalizare poate duce la nemulțumiri în rândul pacienților și chiar la revolte. Și de multe ori nu îți poți permite să cheltuiești resursele construind clădiri de care nu ai nevoie. Toate coloniile au autobuild (ce poate fi alocat pentru fiecare colonie în parte sau pentru toate), dar nu vă recomand să-l folosiți absolut deloc. Aceste mici neajunsuri se vor simți din plin pe nivelele mai grele de

difficultate unde trebuie să acționezi rapid și exact. În schimb la suprafață este o plăcere să admiri munca graficienilor și designerilor. Coloniile arată superb, forme de relief, soluri diferite în funcție de tipul planetei, cer, soare, intemperii o mulțime de efecte vizuale de-ți stă mintea în loc. E adevărat că jocul necesită un computer puternic pentru toate aceste artificii grafice, dar merită.

Cercetarea este un pic diferită și poate un pic mai apropiată de realitate. Este împărțită în trei categorii mari, care la rândul lor au câteva sub-secțiuni. Pentru fiecare categorie va trebui să construiești centre specifice de cercetare, iar unele proiecte vor necesita complexe mai mari. Cu cât mai multe laboratoare ai construit, cu atât mai repede ai acces la proiecte mai avansate, iar viteza de cercetare crește. Din când în când, în funcție de evenimentele de pe parcursul jocului, vei mai putea cerceta și câte un proiect mai special. Din păcate, indiferent cu ce rasă joci, vei cer-

ceta mereu aceleași lucruri; era și mai bine dacă existau măcar câteva elemente specifice.

Dacă până acum am avut mereu câte o nemulțumire, la capitolul diplomatie și spionaj nu am decât cuvinte de laudă. Interacțiunea cu celelalte civilizații este mult mai bine pusă la punct, există mult mai multe opțiuni. Din nefericire, singurul lucru pe care nu am reușit să-l verific, deși am încercat din răspuțeri a fost comportamentul aliaților în timpul conflictelor. În cam toate jocurile, aliatul, condus de AI, stătea cu mâinile în sân în timp ce tu duceai greul războiului. Aș fi vrut să văd cum reacționează AI-ul în cazul în care, să spunem, una din flotele lui se află în apropi-

dacă le oferi facilitățile necesare și cel mai important, asemeni personajelor din RPG, vor crește în experiență cu fiecare misiune (reușită sau nu). Misiunile în care aceștia pot fi trimiși sunt de o varietate și o precizie pe care nu am m-ai întâlnit-o într-un astfel de joc. Poți merge până acolo încât să-i indici exact ce trebuie sabotat și unde, în plus poți vâna, captura sau anihila spionii adversi, poți chiar să-i convingi să lucreze pentru tine, poți recruta agenți dubli și într-un final poți chiar încerca să asasinezi liderul altei rase. La fel ca și în cazul cercetării, câteodată mai apare și câte o misiune specială.

Într-un final *Imperium Galactic II* este un joc deosebit de



erea vreunei baze de a mea aflată sub asediu. Îmi va sări în ajutor sau își va vedea de planurile lui? O întrebare la care poate voi afla cândva răspunsul. La fel m-a impresionat modul în care un imperiu mai slab se predă necondiționat atunci când realizează că este singura lui șansă de supraviețuire. Spionii (maxim 12 la număr) sunt un alt element foarte important. Aceștia vor veni singuri la tine,

complex, care, deși e real-time, va tinde spre TBS, multitudinea de acțiuni necesară din partea gamerului fiind atât de mare încât butonul de „pause” va fi ultra-utilizat. Grafica excepțională, un gameplay foarte complex și variat sunt atuurile de bază ale acestui joc, atuuri care îl recomandă în special amatorilor acestui gen și mai ales celor care tânjesc încă după un *Master of Orion III*.

Claude



Nota LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	16/20
Multiplayer:	4/5
Impresie:	08/10

Total

86

Date tehnice

Gen: RTS
 Producător: Digital Reality
 Distribuitor: GT Interactive
 Ofertant: Best Computers
 Tel. 01-3147698, Fax. 01-3147699
 Ofertant: Monosit Comipex
 Tel. 01-3302375, Fax. 01-3306351
 Sistem recomandat:
 Procesor: P II 350 MHz
 Memorie: 64 MB RAM
 Multiplayer: Da
 Accelerare 3D: Da
 Joystick: Nu.

Gunship!

Un simulator care merită din plin semnul exclamării/mirării pe care îl poartă cu atâta demnitate în coadă.

La doar câteva zile distanță de lansarea oficială, a sosit și la noi în redacție o cutie semnată **Microprose** și distribuită de **Hasbro Interactive**, cutie ce conținea, spre marea mea bucurie, un simulator despre care mi-am propus să scriu un articol admirativ. Din nou pot părea influențat de pasiunea mea pentru înălțimi, dar în cazul *Gunship!* este evident că avem de-a face cu un simulator clădit temeinic (desigur, cu mici scăpări). Povestea *Gunship!*-ului o cunoașteți din preview (în cazul în care l-ați citit). Simulatorul în discuție are o foarte lungă istorie, ale cărei începuturi se află în negura Sinclair Spectrum, platformă care a avut primul contact cu seria *Gunship!*. Pe vremea aceea, jucătorul apuca Apache-ul de comenzi și distrugea, în cel mai pur stil arcade, cam tot ce mișca pe ecran, în timp ce prin speaker-ul HC-ului țârlăiau într-o fericire apocaliptică explozii. A fost un succes! S-a vândut ca pâinea caldă și de aceea **Microprose** s-a hotărât să refacă rețeta și să lovească din nou piața cu ceea ce acum se cheamă simulator în toată puterea cuvântului.

Motive de bucurie

Gunship! este ceea ce mulți dintre noi așteaptă cu nerăbdare: un choper-sim care să ne satisfacă nevoia de a zbura și distruge. Totul este realizat cu minuțiozitate, de la designul elicopterului, preafrumos și ultrarealist, numai bun de pilotat în Estul Europei, până la unitățile militare (blindate, infanterie, elicoptere) și decor (păduri, orașe, fabrici, ferme etc.). Ceea ce atrage atenția încă de la prima rulare a jocului este intro-ul, un film de aproximativ 4 minute care vă va pune în temă: în Polonia anului 2000, trupele NATO (trimise de Statele Unite, Anglia și Germania) se luptă din greu cu trupe ale Federației Ruse. Moscova, după ce a „fraternizat” cu Minskul și Kievul, a hotărât că trebuie să continue politica lui Stalin și să

servească o bună porție de Polonia, preferabil cu toată Europa pe post de garnitură. În aceste condiții, pumnul NATO s-a repezit în falca rusească (pe care e tatuat cu roșu 20th GUARDS ARMY - trupele de invazie), doar pentru a realiza că ar fi prins bine ceva surplus de antrenament. Cu alte cuvinte, inamicul este cu mult mai puternic decât se așteptau generalii Tratatului nord-atlantic. Printre armele rusești se numără Mi-28 Hind-F, Ka-50 Black Shark (rudă cu mai noul KA52; vezi articolul de KA52-Team Alligator pentru informații suplimentare despre această ultimă minune tehnologică ieșită din creierele estice), T-80U Snow Leopard MBT (Main Battle Tank) - văzut pentru prima oară în Vest în 1989, 9K331 TOR-M1 self Propelled SAM Launcher și multe altele (pe care le puteți afla din manualul jocului, o broșură interesantă, poate nu atât de „academică”, dar cu siguranță onorabilă). Pe lângă AH64 Apache, americanii se prezintă pe front și cu H60 Blackhawk, M1A2 Abrams MBT, M2A3/M3A3 Bradley Infantry/Cavalry Fighting Vehicle, HUMMV M2 și M19, M113 A3 APC. Britanicii nu se lasă mai prejos și aruncă în luptă, printre altele, pe Challenger II MBT și Warrior II IFV, iar germanii se enervează și se reped asupra forțelor Federației Ruse cu Leopard 2A5 MBT (dacă leopardul rusesc este de zăpa-



Meniul de antrenament.

dă, cel nemțesc e probabil de fânăță africană sau ceva de genul ăsta), Marder II IFV ș.a. Ar mai fi ceva de spus în legătură cu manualul: acesta oferă doritorilor de informație teoretică ocazia de a pătrunde în universul datelor despre diferitele tipuri de arme prezente în joc (tunuri, rachete antitanc, aer-sol și aer-aer). Lângă datele în discuție șed frumos o anexă cu cele 1001 taste ale jocului (pe care va trebui să le cam învățați pe de rost) și un index de acronime (LOBL, CP/G, MLRS, R/IR-CM-SET, ROC, TADS și alte asemenea „abreviații” despre care sunt convins că vă sunt limpezi precum cristalul).

Gamerus sanus in elicoptero sano

Tot la capitoul „Bucuria gamerului, intenția producătorului” intră și jocul propriu-zis. *Gunship!*, deși are doar o singură campanie, oferă senzații tari cât alte jocuri nu reușesc în zece campanii. Jucătorul are la dispoziție postul (negru sau parțial, depinde de sărbătoare) al pilotului și cel al gunner-ului în patru tipuri de elicoptere:



AH-64D Apache (Statele Unite), WAH-64D (Anglia), UHT-2 Tiger (proiect european, dezvoltat de Franța, Spania și Germania) și MI-28N Havoc (Rusia).

Dacă stați o clipă și vă gândiți câte simulatoare oferă posibilitatea de a te ascunde după copaci și clădiri, de a crea ambuscade și de a produce o senzație de „acolo” atât de veridică încât să uitați că vă aflați în fața unui monitor și nu în aparatul acela de milioane de dolari, veți ajunge la concluzia că puteți exersa numărătoarea pe degete. Nu se mai fac asemenea jocuri în zilele noastre. De la *Comanche 3* încoace lucrurile s-au degradat. O dată cu *Gunship!* începe să bată un suflu de schimbare, sunt sigur de asta. Situația este clară încă din meniul principal, prin care vă plimbați în timp ce vizionați în fundal filmulețe – adevărate block-bustere – cu cele mai nervoase elicoptere ale momentului în rolul principal. Desigur, nu lipsește nici linia melodică (un soundtrack războinic, rupt parcă din Rambo).

După acest prealabil picaj în extaz, urmează, în virtutea conduitei preventive, sesiunea de antrenament. Este o adevărată plăcere să asculți cum domnul comandant oferă cu o voce bărbătească, plăcută, informații legate de relația dintre mișcarea joystick-ului și a elicopterului sau dintre țintă și muniție. Lăsând gluma la o parte, antrenamentul este de un real folos (spre deosebire de alte simulatoare, unde este într-adevăr de folos, dar e și foarte enervant, cum se întâmplă în *KA52 - Team Alligator*: Spre deosebire de acesta din urmă, în *Gunship!* apar punctele cardinale pe giroscop, așa că nu e nevoie să

calculați unghiuri, grade). În timpul training-ului elicopterul este invulnerabil, iar explicațiile sunt scurte (poate chiar prea scurte), la obiect. Apăsând un simplu Shift+C puteți sări, treptat, peste indicațiile instructorului (ceea ce nu e prea recomandabil, dat fiind hățișul de taste și complexitatea jocului). *Gunship!* nu mai are aproape nimic în comun cu jocul de pe Spectrum. Arcade-ul a devenit simulare în toată puterea cuvântului. Elicopterul este influențat în mod realist de temperaturii (asta doar dacă nu setați opțiunile de zbor pe easy). Reacția elicopterului la comenzile jucătorului este puțin întârziată, cum de altfel se întâmplă și în realitate (fapt ce subliniază intenția producătorilor de a da jocului cât mai multă veridicitate). În rest, jocul nu prezintă



Peisaj familiar, cu blocuri și lipsă de apă caldă. Doar suntem în estul Europei...

asperiții. Al-ul, veșnica problemă, pare destul de avansat. Dacă nu te folosești de mijloacele naturale de acoperire, inamicul se folosește. Nu de puține ori m-am trezit doborât când nici nu știam unde se află țintele. Se mai întâmplă să trag într-un tanc tocmai când și el mă trimitea într-o lume mai bună. Elicopterele inamice se descurcă admirabil printre copaci și în orașe, așa că va



Această imagine reprezintă un indian din tribul apaș trăgând cu arcul.

trebui să învățați cum să supraviețuiți. Altfel nu aveți nici cea mai mică șansă de a termina jocul.

În ceea ce privește damage-ul, jocul zâmbește din nou jucătorilor amatori de realitate: odată izbit în motor, frumosul meu apaș a intrat în derivă, controlată doar cu eforturi susținute din partea joystick-ului. Producătorii susțin că armele player-ului pot produce strică-

(cum vezi doar pe Discovery) de „privire” în infraroșu.

Decorația

În modul Campaign, jucătorul are posibilitatea de a opera mișcări în cadrul propriei divizii (1st Armored Division – Marea Britanie, 1st Armored Division și 1st Cavalry Division – Statele Unite, 5th Panzer Division – Germania, 20th Guards Army – Rusia). În toila luptei, în timp ce vacarmul se dezlănțuie în câști (în trei limbi: engleză, germană și rusă), lucrurile se înfierbântă rapid. Harta este plină de unități (vorbiți totuși despre o campanie), așa că o planificare temeinică și o alegere chibzuită a piloților este absolut obligatorie. În timpul misiunii (al cărei briefing este impresionant de fiecare dată) jucătorul poate sări dintr-un elicopter în altul (numărul maxim admis este 6). Ar mai fi multe de spus despre calitatea sunetului și a graficii, ambele ireproșabile, despre jocul în multiplayer, care nu e nici el mai prejos (*Gunship!* nu e nici pe departe *Quake 3*, dar asta contează cel mai puțin într-un simulator de zbor). Lipsa spațiului mă obligă a lăsa la o parte restul deliciilor oferite de *Gunship!*. Dacă articolul de față v-a stârnit interesul, atunci le veți descoperi singuri fără prea mult efort.

Mike



Jucătorul cu numărul 15, un KA50, a fost faultat! Se pare că și-a rupt brațele, picioarele, șoldul, umărul drept și tot restul.

Date tehnice

Producător: Microprose
Distribuitor: Hasbro Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel. 01-3302375, fax. 01-3306351
Sistem recomandat:
Procesor: P 300 MHz
Memorie: 64 MB RAM
Accelerator 3D: Da

Nota LEVEL

Grafică: 18/20
Sunet: 14/15
Gameplay: 25/30
Multiplayer: 05/05
Feeling: 20/20
Impresie: 9/10

Total

91

Formula 1 2000

Mulți știu, puțini cunosc... dar toți se pricep.

Spectacol adevărat....Cam aceasta ar fi, pe scurt, definiția unui sport îndrăgit de milioane de fani ai Formulei 1. S-a gândit oare cineva de unde vine acest nume? Poate că da, poate că nu... Rămâne de văzut dacă **Ea Sports** a găsit Formula „chimică” ideală a uleiului ce ar face să mear-

Primul pas...

Primul meu contact cu *Formula 1 2000* a avut loc cu vreo două sau trei luni în urmă, când după lungi și insistente încercări am reușit să download-ez o versiune demo a acestui joc. De notat faptul că am încercat acest demo pe un



Un frumos model Ferrari făcut...varză (fără cârnați)!

gă precum uns engine-ul, atât grafic dar și mecanic, al unui nou simulator de Formula 1

Și... totuși parcă mai trebuie ceva! Ceva care să ne aproprie și mai mult de febra unei curse de Formula 1, ceva care să ne implice mai mult în acest spectacol, ceva care să ne ofere posibilitatea să participăm chiar noi la aceste curse, ceva care să ne facă să ne simțim ca niște adevărați campioni. Întrebare: Oare acest CEVA va putea umple golul dintre *Grand Prix 2* și *Grand Prix 3*? Ei bine, de data aceasta cei de la **Electronic Arts (EA Sports)** își pun reputația la încercare prin intermediul celui mai recent simulator de Formula 1 realizat de aceștia. Numele lui? Foarte simplu... *Formula 1 2000*.

Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM și accelerator Voodoo II. Astfel că, prima mea impresie nu a fost una foarte bună, datorată în mare parte sistemului relativ „slăbuț” pe care am încercat să îl joc. Problema este dacă EA Sports a reușit să scoată pe piață un simulator de Formula 1 suficient de complex, care să redea cât mai fidel realitatea din marile premii de Formula 1. Cert este că s-au apropiat de succes, dar chiar și pe un sistem mai performant (Pentium II 400 MHz și 128 MB RAM) complexitatea F1 2000 se face simțită și în viteza de rulare a jocului.

Formula 1 2000 este în așa fel realizat încât să poată fi jucat de orice categorie de gameri. Astfel că, în ciuda fap-



tului că avem de-a face cu un simulator pur-sânge, F12000 poate fi jucat și ca un arcade, prin numeroase și foarte eficiente asisturi (frâne, direcție, cutie automată, invulnerabilitate etc.). Poate că așa cei care nu se descurcă prea bine cu volanul la viteze mai mari de 100 km/h vor reuși să termine o cursă fără a întâmpina prea multe dificultăți... hopa zidul!

Putem opta pentru una din cele cinci modalități de joc: Test Day, Quick Race, Grand Prix, Championship și Multiplayer. Dar, înainte de a intra în pâine putem face o serie de setări care pot înfrumuseța și complica, mai mult sau mai puțin, jocul. Astfel că, în meniul de început al *Formulei 1 2000* vom găsi anumite opțiuni, în număr de șapte, de unde vom putea face setările de rigoare. Acestea ar fi: Player Profiles, Difficulty (de reținut setarea dificultății se poate face și din taste: F1 - Steering Assistance, F2 - Opposite Lock Assistance....F10 - Antilock Braking

Assistance), Rules, Controls, Display, Audio și Replays. Oricum, cei care au mai jucat simulatoare de Formula 1 nu vor întâmpina probleme în aceste etape premergătoare începerii cursei, pentru că meniul jocului nu diferă foarte mult de cel pe care l-am întâlnit la alte jocuri de acest gen.

Teorie și practică

După ce vom alege echipa pentru care dorim să alergăm și evident, pilotul cu care dorim să concurăm, vom putea să trecem pe la garaje pentru ca mecanicii echipei proprii (îndrumați de noi) să ne pregătească mașina pentru cursă. Aici vom putea umbla la configurația tehnică a mașinii cum ar fi Gear Ratio (timpul de schimbare a treptelor de viteze) de unde putem seta cutia de viteze ca „lungă” sau „scurtă” în funcție de traseul pe care urmează să concurăm, la aerodinamica dar și forța de apăsare pe sol a mașinii prin modificarea unghiului de



Florică pe mormânt (al meu, bineînțeles)...mi-am lăsat pleata în vânt (...și casca pe șosea)

poziționare a aripilor deportante din față și spate, la presiunea din cauciucuri, la amortizoare, la distribuția greutatei față-spate sau la repartizarea forței de frânare pe cele două punți. În ceea ce privește cutia de viteze, este recomandabil să alegem o cutie „scurtă” pentru traseele cu foarte multe curbe unde avem nevoie de un demaraj foarte bun și o cutie „lungă” pentru traseele de viteză. Toate aceste setări sunt extrem de importante deoarece de ele depinde comportamentul mașinii pe traseu. Asta pentru că orice modificare pe care o vom face se va face simțită. Tocmai de aceea nimic nu trebuie lăsat la voia întâmplării. Tot aici o putea să stabilim împreună cu mecanicii noștri strategia de joc care implică numărul de opriri sau cu câtă benzină în rezervor să

Inteligență medie, mediu acceptabil

Cei care cred că nu vor întâmpina prea multe probleme atunci când vor juca Formula 1 2000 au mare dreptate. Asta datorită A.I.-ului care nu este prea performant dar care câteodată (mai ales atunci când jucăm fără asisturi) ne poate opri din drumul nostru către podium. A.I. de la pit-stop se comportă la fel în orice situație. Acesta nu ține seama de avariile mașinii sau de alte aspecte care pot interveni în timpul unei curse. În mod normal unele avarii necesită timp mai mult pentru a fi reparate. În *Formula 1 2000* acest lucru nu se face simțit, fapt care diminuează realismul jocului.



Băă... mai durează mult că mă 'nervez!!!

plecăm la start. Oricum, dacă apare vreo problemă tehnică, staff-ul nostru ne va comunica în căști să oprim la pit-stop pentru a remedia problema.

Trebuie să vă avertizez că fără „asisturi”, chiar și cu setările de rigoare, mașina este foarte greu de controlat, dar nu imposibil (la viteze foarte mici). Probabil că veteranii acestui gen nu vor avea probleme. Oricum, mie mi-a fost destul de greu să joc așa, fapt pentru care mașina mea întâlnea parapetul o dată la zece secunde. Abia după vreo patru - cinci șpe ture de încălzire am reușit să merg fără să lovesc mașina...prea tare. Poate voi vă veți descurca mai bine decât mine și veți reuși să conduceți fără greșală și să reușiți astfel să câștigați Marele Campionat al Formulei 1 2000.

Un lucru interesant, pe care l-am observat, a fost atunci când am încercat să depășesc pe interior în apropierea unui viraj pe dreapta. Astfel că, în momentul în care am ieșit din viraj cel pe care îl depășeam nu a schițat nici un gest că ar dori să mă evite și a intrat ca berbecul în mine. Noroc că eram cu invulnerabilitatea activată că altfel nu mai putem continua cursa. O altă „întâmplare” interesantă ar mai fi aceea din timpul Grand Prix-ului din Italia unde după l-am presat timp de vreo două-trei minute pe Coulthard (de menționat că pilotam un bolid care purta sigla Ferrari) acestuia i-a explodat motorul. Asta înseamnă că acesta „a dat talpă” puțin mai tare decât trebuia, forțând excesiv motorul.

În ceea ce privește mediul



Motivul grădinilor suspendate....

în care se desfășoară „acțiunea”, trebuie spus că este foarte bine realizat atât din punct de vedere grafic cât și din punct de vedere al asemănării cu cel din realitate. Asfaltul este cam la fel pe fiecare traseu, iar pe marginea acestuia poate exista iarbă sau nisip care ne trage afară în cazul în care o roată a mașinii trece de zona de siguranță. Pe traseu se poate observa o dungă neagră (probabil lăsată de cauciucuri) care reprezintă traseul ideal pe care ar trebui și noi să îl urmărim. Un aspect demn de luat în seamă ar fi acela că la viraje, dacă încălecăm pe interior vibratoarele, putem să intrăm cu viteză mai mare fără a risca să ne derapeze mașina. Nu același lucru se va întâmpla și pe exteriorul curbei așa că aveți mare grijă. Oricum, dacă veți avea plăcerea să jucați cu un volan cu force-feedback, se va simți atunci când intrați cu roata pe un vibrator.

Pe asfalt nu există nici măcar o singură pată de ulei sau alte substanțe alunecoase care să ne facă să derapăm. În schimb, dacă are loc o coliziune și sar diferite părți de caroserie, acestea sunt lăsate acolo. Deja am întocmit un raport către FIA referitor la acest as-

pect. Trebuie să vă spun că până în momentul în care am scris acest articol nu am jucat nici o cursă în care să am parte de ploaie și... credeți-mă l-am jucat destul de mult. S-ar putea să fie, s-ar putea să nu fie... ploaie.

În final... concluzii

Concluzia mea din final este legată de realismul acestui joc. Asta pentru că am auzit foarte mulți gameri care jucaseră Formula 1 2000 și care se plâneau că le este imposibil să joace acest simulator. Tocmai de aceea aș dori să îi întreb pe aceștia un singur lucru: De cât timp are nevoie un om pentru a deveni pilot de Formula 1? Dacă nu știți, vă spun eu că are nevoie de câțiva ani buni. Astfel că, după părerea mea, Formula 1 2000 are un singur dar considerabil bug: este prea real. Probabil că cei care vor avea răbdare și vor încerca să învețe din greșeli vor reuși până la urmă să conducă ireproșabil și să devină campioni „virtuali” de Formula 1. Eu personal aștept replica celor de la MicroProse. Voi nu?

WildSnake

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	24/30
Multiplayer:	05/05
Feeling:	18/20
Impresie:	07/10

Total **84**

Date tehnice

Gen: Simulator auto
 Producător: Ea Sports
 Distribuitor: Electronic Arts
 Ofertant: Best Computers
 Tel. 01-3147698, Fax. 01-3147699
 Sistem recomandat:
 Procesor: P II 450 MHz
 Memorie: 128 MB RAM
 Joystick: Da
 Accelerare 3D: Da

Army Men: World War

Răzbelul a început din nou pentru soldații TAN. Green Army va trebui și de această dată să se apere din rășputeri!

Iată că cei de la 3DO s-au hotărât să continue seria *Army Men* cu încă o producție, numită de această dată *World War*. Eroii noștri sunt tot aceiași soldați de plastic, dar de data aceasta au fost dotați cu arme mult mai puternice, lupta devenind mai spectaculoasă.

What's new!

În *Army Men: World War* au fost introduse noi moduri de luptă. În loc să te arunci ca „belemecu” în luptă poți chema în sprijinul tău un avion de recunoaștere, ca imediat după aceea bombardierele tactice să-și facă treaba, sau, de ce nu, un desant de parașutiști. Lasă-i pe ei să fie carnea de tun, iar tu să fii cel care va cuceri pozițiile inamice! Este adevărat că și ei sunt tot de-ai tăi, dar: „C'est la guerre!”. Dacă, în schimb, preferi lupta „furiș”, atunci poți opta pentru o carabină cu lunetă, astfel dușmanul nici nu va ști că l-a lovit! Scenele de luptă nu mai sunt cele casnice pe care

le știam cu toții din *Army Men II*, cu peisaje din bucătărie, dormitor sau curtea din spatele casei. De data aceasta vei străbate plaje, jungle, orașe



distruse de război sau zone de țară abandonate. A mai fost și *Army Men: Toys in Space*, dar acest titlu, folosindu-se de motivul celui de-al doilea război mondial, pare că are mai multă credibilitate. În prima misiune pare că mă și imaginam stând pe plaja Omaha și comandând pro-



pria-mi trupă de commando și având o singură misiune: să distrug postul de radio!

La atac

Pentru asaltul pozițiilor inamice, cei de la 3DO au creat noi arme pe care tu le poți folosi: aruncător de flăcări, mitraliera Vulcan, grenade, mortiere, bazooka etc. Mai poți opta și pentru aspectul tactic, astfel că poți cuceri tancuri, jeep-uri, camioane pe șenile pe care altfel numai artileria grea le-ar fi putut distruge. Soldații Tan au prostul obicei de a sta ascunși după ziduri acest fapt fiind de un real folos jucătorului, câteva grenade aruncate peste zid scutindu-te de eforturi inutile și pierderi de război prea mari. Există puncte cheie în joc, în care odată ajuns vei primi forțe proaspete, de obicei le vei primi pe calea aerului. Fiind în plin război cu forțele Tan nu trebuie să uiți că una din misiunile tale secundare este de a-i ajuta pe confrății tăi verzi care, la rândul lor, te vor ajuta și pe tine, de multe ori chiar fiind obligatoriu să-i sprijini, altfel nu vei trece la următoarea mi-

siune. Nu a fost uitată nici implementarea modulului multiplayer, astfel că vei avea posibilitatea să te folosești de cele 15 noi hărți, special concepute pentru multiplayer, pentru a-ți



arăta geniul în fața prietenilor tăi. În multiplayer se pot juca: king of the hill, capture the flag etc.

Army Men: World War, de fapt toată seria, este un joc deconectant și merită jucat, indiferent dacă ești un gamer vechi sau unul mai nou în această „afacere”.

K'shu



Date tehnice

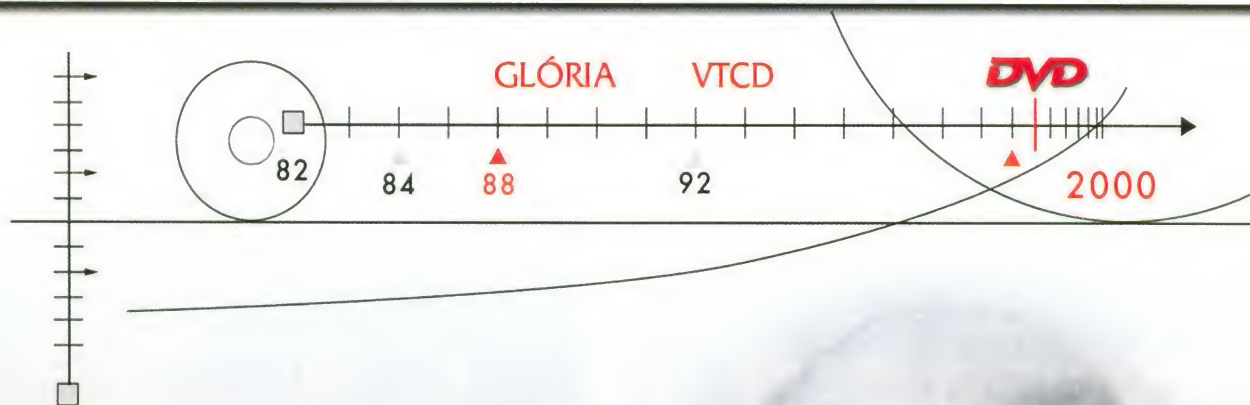
Gen: Strategy
 Producător: 3DO Company
 Distribuitor: 3DO Company
 Sistem recomandat:
 Procesor: P233 MHz,
 Memorie: 32 MB RAM
 Multiplayer: Da

Nota LEVEL

Grafică: 16/20
 Sunet: 12/15
 Gameplay: 24/30
 Storyline: 03/05
 Feeling: 16/20
 Impresie: 7/10

Total

67

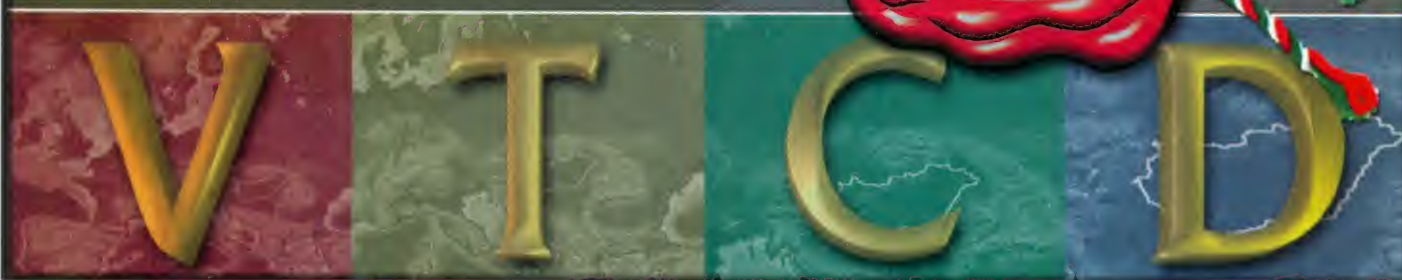
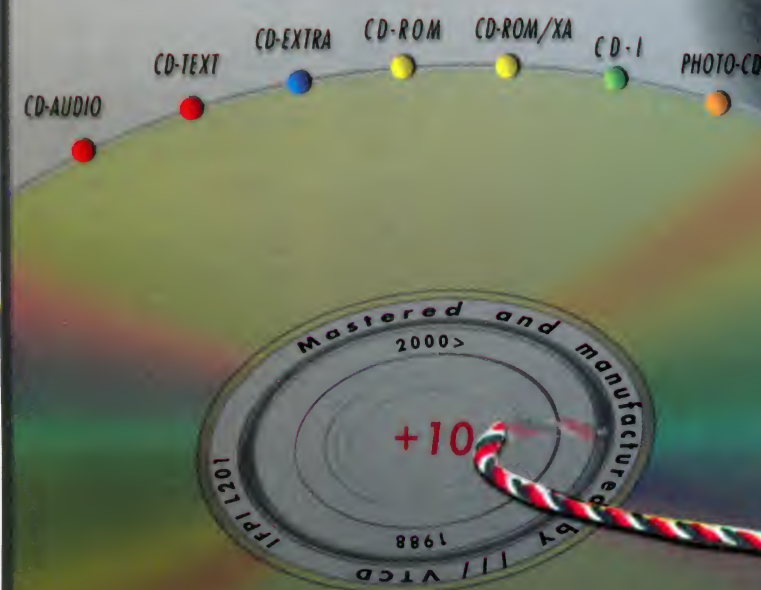


Let's save their spirit!

... from the 10th of August
we save them for you
also on **DVD**



Kándó Kálmán
(1869-1931)



Rig'n'Roll: 18 Wheelers of Fortune

Mai ușor de recunoscut pentru
cunoscători sub numele de
Hard Truck 2

Este o continuare a unui titlu mai vechi, care a vrut să revoluționeze într-un fel categoria simulatoarelor auto. Mă refer la *Hard Truck*, o producție care ne pune în pielea unui șofer de camion a cărei sarcină nu se limita doar la a conduce gigantul cu multe roți. Aveam mai multe depozite presărate într-o rețea de drumuri, între care trebuia să transportăm diverse mărfuri, pentru a câștiga diferite sume de bani. Alegerea genului de marfă (a cărei fragilitate reprezenta un factor ce trebuia luat în considerare), parcurgerea traseului optim cădeau în sarcina aceluiași șofer, dând astfel o tentă managerială acestui simulator. Succesul de care această producție s-a bucurat la vremea ei a determinat casa producătoare, **Softlab**, să ia în considerare un nou titlu care să aparțină aceleiași serii.

Și a venit și continuarea...

... care inițial a purtat numele de *Hard Truck 2*, dar în ultimul moment producătorii



au optat pentru un nou nume, *Rig'n'Roll: 18 Wheelers of Fortune*. Decizia lor este destul de greu de înțeles. Chiar dacă există, deosebiri, mai bine zis îmbunătățirile pe care acest



titlu le aduce față de predecesorul său, nu sunt atât de convingătoare încât să nu trădeze originea lui.

Și dacă am vorbit despre îmbunătățirile față de original, haideți să le și trecem împreună în revistă. În primul rând, universul în care se desfășoară toată trășenia a fost mult lărgit. Nu mai există doar trei-patru orașele între care avem de transportat marfă. Avem o rețea imensă de drumuri, pe care sunt presărate mai multe depozite și chiar și stații de alimentare și ateliere de reparat, care nu sunt puse doar de decor și care pot fi de un real folos pentru cei care au de parcurs distanțe mai mari. Și când spun distanțe mari vorbesc foarte serios, deoarece am întâlnit situația în care aveam de mers între două puncte cam 45 de minute. Producătorii spun că pentru astfel de situații rețeaua de drumuri a fost „dotată” și cu scurtături, care – între noi fie vorba – sunt cam greu de găsit. Am încercat, de curiozitate, să găsesc și eu o astfel de scurtătură, dar nu am reușit cu nici un preț. În schimb, am avut plăcerea de a vedea alți șoferi cum se foloseau de asemenea avantaje. Și atunci, repede, după ei. Și o lua omul de-a

dreptul pe câmp, fără să aibă un singur reper. Ceea ce m-a determinat să cred că respectivelor scurtături trebuie pur și simplu învățate după ce, în prealabil, același lucru a fost făcut cu întreg traseul.

Haideți să ne aprofundăm puțin în detalii de ordin mecano-tehnice. Păi, fraților, se observa vreo diferență în primul titlu al seriei în comportamentul vehiculului în momentul în care camionul era plin, față de momentele în care acesta era gol? Nu prea! Ei, da acum... Să vedeți voi ce greu se controlează un auto-tren plin ochi cu marfă a cărei masă adună ceva tone! Adio curbe luate cu viteză, ca și cum am fi mers cu bicicleta. Fiecare viraj trebuie abordat precaut, pentru a nu periclită integritatea mărfii și a vehiculului.

Blue Boys

Un alt element nou în *Rig'n'Roll: 18 Wheelers of Fortune* îl constituie prezența băieților veseli. Sticleți, cureani, gabori, copoi sau cum mai vreți să le spuneți. Rolul acestora ar fi acela de a asigura respectarea regulilor de circulație. Dar problema nu stă chiar așa. Poți li-





Oboseala la volan nu este recomandată

niștit să mergi pe contrasens fără ca băieții de la Dinamo să te „agațe”. Și nici măcar „șpagă” nu e nevoie să dai. Dacă însă ții cu tot dinadinsul să intri în vizorul lor, nu e nevoie de prea mari eforturi. Deși comportamentul lor ar trebui să fie exemplar, aceștia se vor transforma instantaneu în adevărați kamikaze, care se vor năpusti cu mașinile lor în fața camionului nostru, fără să țină cont de diferența de gabarit. Există și unii mai calculați, probabil cei cu grade superioare, care fac uz de armamentul din dotare. Și efectele acestuia se vor face simțite atât asupra integrității mărfii cât și a vehiculului.

Și dacă cei cu mașinuțe mici pot fi ușor îndepărtați din calea noastră, fără prea mari daune, problemele apar în momentul în care în calea noastră ies cei cu jeep-uri și chiar cei cu elicoptere, împotriva cărora suntem lipsiți de apărare.

Producătorii au precizat ceva și despre hoții la drumul mare, în adevăratul sens al cuvântului, care „călăresc” niște mașini cu aspect futurist. Problema cea mai gravă este că aceștia trec pe șosele pe lângă cei care ar trebui să apere legea

fără nici un fel de jenă. Am fost prins în situația uimitoare, în care eram urmărit atât de poliție cât și de hoți, care concureau într-o cursă nebună al cărei vânat eram eu. Din punctul nostru de



Sacrificiu în slujba securității publice sau Al ka(mi)ka(ze)

vedere, al românilor, este mai puțin grav, deoarece în țara noastră, situația aceasta poate fi întâlnită fără prea multe căutări. Te aleargă hoții și îți dă și poliția o amendă în loc să te scape. Ceea ce este de reținut este că la începutul jocului, locul de plecare este împrejmuit cu mine (nu se știe cine le-a

plantat), care trebuie ocolite cu atenție.

Efectele condițiilor meteo se fac și ele simțite asupra manevrabilității camionului. Viteza trebuie adaptată acestor condiții, exact ca în realitate.

Other stuff

Ar mai fi destule lucruri de precizat. Spre exemplu că s-a alocat o tastă chiar și contactului, astfel încât cei mai economi dintre noi pot coborî pantele cu motorul oprit. Destul de original, nu?

În ceea ce privește aspectul

grafic, jocul nu prezintă deosebiri majore față de predecesorul său. Este folosit același engine care prezintă avantajul unei configurații minime necesare destul de modeste, dar și dezavantajele unor mișcări destul de plastice ale mașinilor. Calitatea imaginii a fost puțin îmbunătățită, astfel încât detaliile mediului înconjurător și chiar și cele ale mașinilor sunt mai migălos lucrate.

Adăugând într-un taler al balanței un suport multiplayer care ne permite trei moduri de joc mai mult sau mai puțin originale (trafic, trial și truck-ball), iar în celălalt imposibilitatea descoperirii meseriei secrete de șofer pentru o mină de diamante pe care producătorii ne-au promis-o, și care probabil că există, dar este mult prea bine ascunsă, precum și greutatea cu care se poate ajunge la pistele pe care se organizează curse (care sunt absolut întotdeauna anunțate în momentele în care avem o anumită marfă de transportat), putem spune că producția celor de la Softlab este o continuare reușită a unui titlu mai vechi, pe care fanii primei versiuni o vor gusta din plin.

Dr. Pepper



Date tehnice

Gen: Simulator Auto
 Producător: Softlab
 Distribuitor: IC Company
 Sistem recomandat:
 Procesor: P II 233 MHz
 Memorie: 64 MB RAM
 Multiplayer: Da

Nota LEVEL

Grafică: 15/20
 Sunet: 10/15
 Gameplay: 26/30
 Multiplayer: 05/05
 Feeling: 16/20
 Impresie: 07/10

Total

79

Swarm Assault

...sau mai bine spus cafteală de insecte!!!

Doriți să încercați un joc nou care să vă placă și care să nu vă provoace dureri puternice de cap? Vreți să jucați un RTS adevărat care să vă ofere un gameplay dinamic? Nimic mai simplu. Căutați un joc care să îndeplinească aceste două reguli și faceți tot ce este omenește posibil să nu jucați Swarm Assault. InSatisfacție garantată!

La ultimul Congres Inter-



național al Gâzelor fără Frontiere s-a discutat eventualitatea ruperii granițelor dintre două țări rivale: Tântaria și Bărzăunia. Din păcate discuțiile nu au dus la nici un rezultat. Ba mai mult, au dus la izbucnirea războiului dintre cele două popoare care încet încet s-a transformat într-o conflagrație mondială. Liderul separatist tântărean, domnul Biceps Muskala afirma, cu privire la izbucnirea acestui conflict internațional, următoarele: bzzz zzzd bzzzi bzzzo....bzzza. În traducere liberă: nu vom ceda o palmă de pământ chiar de vom intra în mormânt.

Alături se pot observa (cu ochiul liber) câteva imagini



luate cu mari sacrificii de către reporterul nostru de pe câmpul de luptă. Imagini dezolante...aripioare rupte, trompe (de tântari) sfârtcate, gărgări striviți și miriapozi ciungii. Noroc că nu este vorba decât de un simplu joc pentru că altfel ar fi trebuit să ne punem semne mari de întrebare, cum ar fi: Unde vom ajunge dacă și insectele au început să se războiască? Ce se va alege de scumpa noastră planetă?

Oricum, și așa se nasc semne de întrebare. Oare cine va fi

în stare să joace Swarm Assault? ...Ăla eu...ăla eu!!! Da'...eu cu cine votez, dom'le?

Găzu Sneic

Date tehnice

Gen: Insecticid

Producător: RealNetworks

Distribuitor: RealNetworks

Sistem recomandat:

Procesor: P 166 MHz

Memorie: 32 MB RAM

Platformă: Windows 95/98

3D Mars Mission

Pac, puf... și îi făcu' harceaparcea...

Space...cea mai lungă tastă de pe keyboard. Acestea sunt călătoriile navei lu.Es.Es. Sneicânptraiz într-un univers plin de neprevăzut în care doar cei puternici „cu nervii” pot rezista mai mult de zece minute. Se făcea că era seară. Greierii galactici „târâiau” a moarte. Prevesteau parcă sosirea dușmanilor. Erau câtă frunză și iarbă. Avusesem noroc că



nu mă surprinseseră cu garda lăsată.

Nici nu terminasem bine de lustruit butonul de faier (cel din stânga de la „șoricel”) că au și apărut vreo 35 de nave iscoadă ale inamicilor. Veniseră să studieze terenul. Și...!-au studiat în profunzime pentru că în doi timpi (pe motorină) și trei mișcări i-am făcut una cu pământul. Puțin timp după aceea cerul s-a umplut dintr-o dată de mii și mii de nave. Parcă eram în filmul acela al lui Hitchcock... Păsările.

Este vorba despre un shooter spațial care vă va lăsa cu gura căscată. Pentru a putea juca 3D Mars Mission va trebui să



utilizăm toate tastele mouseului. Oare veți putea face față? Cei care nu dispun de acest instrument pot să opteze pentru varianta de joc cu tastatura, adică cele patru săgeți și un buton de foc ales la întâmplare.

Nu se poate spune că acest joc are o acțiune foarte complicată, dar cu siguranță poate fi considerat ca fiind un excelent instrument de perfecționare a reflexelor cu șoarecele. Pentru că în fond nu este vorba decât despre reflexe și poate puțin

noroc. În rest nu există probleme. Așa că...start to shoot!!!

Co(s)mic Snake

Date tehnice

Gen: pușcături

Producător: Gamescape Studios

Distribuitor: Gamescape Studios

Sistem recomandat:

Procesor: P 200 MHz

Memorie: 32 MB RAM

Platformă: Windows 95/98

Last Call

Bei! Mori! Nu bei! Mori! Dacă bei să bei destul, dacă mori să mori sătul!

Iată că după lungi și grele sacrificii am reușit să pun pe picioare propria mea afacere...un mic bâruteț, pe o mică străduță, într-un mic orașel. Primele două săptămâni treaba a mers nasol, dar după aceea au început să curgă clienții încontinuu. Astfel că, a trebuit să angajez un om care să mă ajute în cazul în care vreun client face scandal, adică un

badigard. Și... bine am făcut pentru că la vreo două zile după aceea a venit un tip cam brunet și cam certat cu legea.

Salut moșule...Dă' și mie un vischi...mâncătaș. Bătrâne, da' ceva potoale de unde aș putea să halese și eu că mă cam strânge mațu'. Moșule, lisân tu mi cu atenție că am să te întreb o chestie! Da'...rămâne între noi că altfel îți iau glanda cu șuriu' cât ai zice „dezixoribonucleic”. Unde aș putea să stau și io pitit vreo două-trei zile că mă caută gaborii să mă bage la mititica?

Last Call este un joc care ne învață cum să preparăm un spritz, un cocktail... înțelegeți voi... pileală. Să vă explic cum



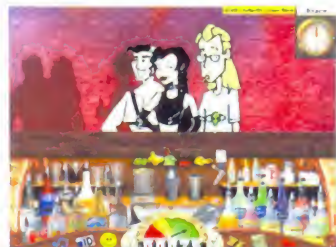
stau lucrurile. Noi vom juca rolul barmanului și va trebui să preparăm diverse licori, cu alcool pentru clienții care au peste 21 de ani și pentru toată lumea. Da, ați înțeles bine trebuie să fi legitimăm înainte de a le lua comanda. În caz că băutura preparată de noi nu va fi agreată de client acesta o va scuipa scârbit și va pleca supărat de la bar. În schimb, dacă nu ne place nouă vreun client putem să punem bodigardul, de care vă vorbeam mai sus, să-l ia de guler și să-l dea afară.

Vă urez servicii ușor și bacșișuri mari!!!

Barmanu' de serviciu'
El Sneico Latino

Date tehnice

Gen: Pileală
Producător: Simon&Schuster
Distribuitor: Simon&Schuster
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Platformă: Windows 95/98



Down of War

Foicică de lalea, am și eu peștera mea!!!

Ce ziceți, dragii Snakeului, de un RTS cu oameni primitivi din epoca de piatră a căror amenințare majoră o constituiau dinozaurii (Tyranosaurus Rex) cu pele verde ca frunza de toamnă și limba înroșită de atâta sânge. Treaba stă în felul

următor: Se ia una bucată vatră foc (pen'că se descoperise focul cu șase zile în urmă când l-a fulgerat pe Rony din clanul N'ghit de a ars ăla ca o torță vie), se așază pe una bucată plai crețacic încrețit cu diverse forme de relief, se presară niscaiva elemente faună după care se adaugă elementul principal și anume omul peșterilor cu băta lui cea lungă, tare și noduroasă. Bineînțeles că bărbatul nu putea fi lăsat singur. Astfel că se adaugă două trei blonde (a se observa motivul blondei) îmblănite cu blană blănoasă cumpărată de la blănari. Se servește la rece și fără obiecte dure în preajmă cum ar fi leviere, strunguri, branduri sau freze date cu gel (se admit chelii). Altfel ris-



cați să vă distrugeți calculatorul.

Iată că cei de la SouthPeak Interactive ne oferă un joc de strategie despre care nu se poate spune că nu ar fi reușit. Asta pentru că are o grafică acceptabilă și un gameplay interesant și ciudat în același timp, dar care pentru fanii RTS-urilor poate constitui o adevărată provocare. Cert este că merită să încercați Down of War măcar pentru sunetele distractive pe care le scot personajele în momentul în care le dăm o

comandă. Lula lula lula...adică go go go!

Sneicu' primitivu'

Date tehnice

Gen: Strategieală
Producător: SouthPeak Interactive
Distribuitor: SouthPeak Interactive
Sistem recomandat:
Procesor: P 166 MHz
Memorie: 32 MB RAM
Platformă: Windows 95/98



Ultima IX: Ascension

„Twenty years have passed since the beginning, Eight epic stories have been told... only one remains.”



De curând, Origin Systems a lansat pe piață ultimul capitol al „trilogiei trilogiilor” prin care încheie una dintre cele mai longevive și frumoase serii de RPG-uri din istoria jocurilor pe computer.

Povestea începe odată cu apariția a opt coloane imense ce afectează în mod indirect pe locuitorii Britanniei. Astfel aceștia vor deveni opusul virtuților ce îi caracterizează. În spatele acestor apariții misterioase se află Gardianul, esența răului și oponentul principal al Avatarului încă din *Ultima VII: The Black Gate*. Lordul British, conducătorul Britanniei este acum un om bătrân ce nu poate face față acestei situații și din nou salvarea lumii este în mâinile Avatarului.

Deși povestea nu pare prea complexă, evoluează gradat

ajutată fiind și de alte „subpovești”, ajungând în final să devină o adevărată capodoperă. S-a încercat și în a noua parte, ca și în întreaga serie *Ultima*, să se creeze o lume imensă, captivantă, cu problemele și

Originile virtuților

Intrarea directă în joc, fără meniuri sau setări, arată seriozitatea cu care echipa producătoare privește jocul, și astfel ne introduce încă din primele

neexistând decât trei domenii în care te poți dezvolta. Acestea sunt: strength, intelligence și dexterity; fiecare având patru nivele de evoluție. Forța mărește numărul de hit points ale personajului, puterea defensivă și cea ofensivă. Inteligența mărește numărul de puncte de mana, protecția împotriva vrăjilor și sporește puterea magiilor tale. Statistica dexterității îți permite să te antrenezi învățând noi lovituri cu armele. Totuși, deși nu avem un skill sistem foarte complex, acesta este „compensat” prin ideea „simulării de viață virtuală” și încercarea apropiării de realitate.

Gameplay-ul este de o calitate foarte ridicată, jucătorul având o mare libertate de mișcare; universul jocului fiind continuu, neexistând perioade



oamenii ei care chiar ar fi putut exista, și după părerea mea s-a reușit din plin. După cum a declarat și autorul seriei, Richard Garriott: „*Ultima* este un joc în care reușești sau nu în funcție de cât de bine îți îndeplinești rolul în acel univers, lucru ce este independent de managementul inventarului sau caracteristicile eroului.”

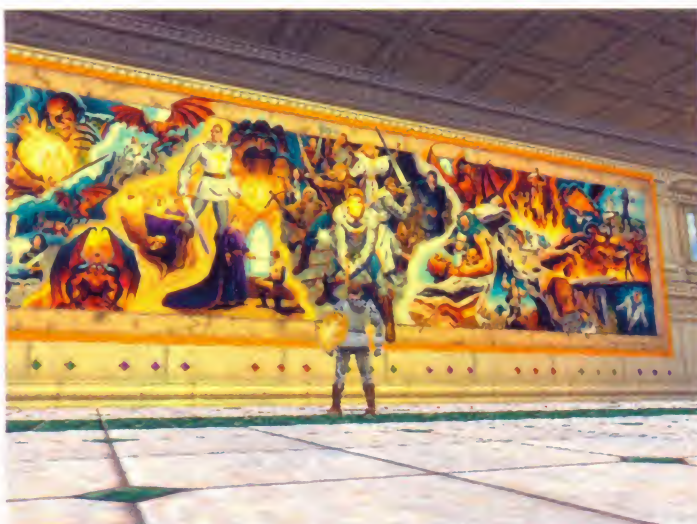
momente în lumea sa uriașă. Un plus de originalitate este adus prin apariția țigăncii, care sub pretextul ghicirii viitorului îți va adresa niște întrebări, astfel construindu-ți personajul cât mai aproape de personalitatea ta. Există opt clase, fiecare specifică unui oraș și unei virtuți.

Deși este un RPG, sistemul de skill-uri este cam superficial,



de loading sau intrări pe alte hărți. Totodată există posibilitatea de a interacționa cu mai toate obiectele, astfel se pot: aprinde lămpi, muta lucruri, sparge butoaie și lăzi, inclusiv se poate cânta la pian. Lupta, de asemenea, este bine realizată, are loc în timp real și după o vreme se pot învăța lovituri noi pentru armele din joc.

Ultima IX: Ascension se prezintă cu o interfață comodă și ușor de manevrat. Există o centură în care se pot pune poțiuni sau shortcut-uri la spell-uri, un bag destul de încăpător (mai ales dacă mai cumpărați și niște „săculeți”), indicatorii de sănătate, magie (în partea infe-



Apusul Britanniei

Odată cu trecerea la cea de-a treia dimensiune, grafica a suferit îmbunătățiri radicale, fiind după părerea mea cea mai bună dintr-un joc până la momentul actual. Oamenii se mișcă extrem de natural datorită skeletal animation-ului, detaliile sunt superbe, totul fiind dus până la superlativul absolut. Există lebede ce dau din labe în timp ce plutesc pe apă, fluturi, libelule, păsări, cocoși; efectele atmosferice sunt extrem de realiste și contribuie mult la impresia de real: ploaie, cer senin, apus de soare, cer înstelat, totul decurgând extrem de natural. De asemenea avem parte de lumini colorate și iluminări foarte realiste; trecerea de la interior la exterior fiind aproape fluidă, lucruri ce arată capacitățile ridicate ale engine-ului. Orașele prin care treci sunt foarte diferite atât ca mediu înconjurător cât și ca design: Moonglow, un oraș al magilor înconjurat de câmpuri de forță, aici te vei plimba cu o corabie plutitoare; Yew, un oraș construit în copaci; Britan orașul medieval standard, totul fiind creat în cele mai mici detalii. Ar mai fi

de remarcat „tapiseria anilor” ce se găsește în muzeul din Britan. Aceasta este un fel de tablou mare care conține câte trei imagini din fiecare episod al seriei *Ultima*. Per total sunt prezentate cele mai importante momente din întreaga serie într-o singură „pictură”.

La capitolul sunet avem din nou de toate pentru toți. Avem sunete pentru fiecare armă, sunet de fundal, strigăte de durere, dar cel mai important este faptul că avem dialoguri în totalitate vorbite. Vocile personajelor au fost foarte bine interpretate de actori profesioniști. Muzica a fost în întregi-



me interpretată de o orchestră și sună extrem de bine. Fiecare oraș are tema sa muzicală (eu unul ador tema muzicală a Britan-ului și nu numai). Pentru cei ce doresc să asculte muzica din joc separat a fost realizată o ediție specială ce conține un CD cu soundtrack-ul jocului.

Pot să afirm cu mâna pe inimă că feeling-ul este de zile mari și pur și simplu nu poți să nu te contopești cu lumea jocului. Mie mi-a readus acea plăcere care-o aveam când măzgăleam cărți de colorat cu teme medievale... feeling ce nu credeam că o să-l mai regăsesc vreodată.

Deci, până aici, *Ultima IX: Ascension* punctează numai cu aspecte pozitive la toate categoriile, lucru rar întâlnit la un joc. Dar cum fiecare pădure are uscăturile ei, așa și *Ultima IX* are o mare problemă, și anume... bug-urile. Începând cu bug-uri ce împiedică jocul să ruleze corect până și pe computere high-end; continuând cu bug-uri ce



blochează povestea, te fac să cazi prin suprafețe solide, fac să-ți dispară arme și obiecte, împiedică inamicii să te vadă... etc. Ar mai fi de adăugat și cîrîțele foarte mari de sistem.

Majoritatea problemelor de mai sus s-au rezolvat odată cu apariția versiunii 1.18 a jocului dar totuși nu s-au remediat în totalitate. Cine va trece cu vederea bug-urile jocului și are un calculator puternic va descoperi o adevărată operă de artă, cum de mult nu s-a mai văzut. Eu recomand tuturor *Ultima IX: Ascension* și nu mai rămâne decât să închei cu:

I'll be waiting for you... in Britannia!

Warrior of destiny
(Suciu Cristian, București)

Date tehnice

Gen: RPG
Producător: Origin Systems
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel. 01-3147698, Fax. 01-3147699
Sistem recomandat:
Procesor: P III 500 MHz
Memorie: 128 MB RAM
Joystick: Da
Accelerare 3D: Da
Multiplayer: Da

Nota LEVEL

Grafică: 20/20
Sunet: 15/15
Gameplay: 26/30
Storyline: 05/05
Feeling: 19/20
Impresie: 09/10

Total

94



lock 3 cu codul 2734. Tragi în corpul care plutește și vei găsi asupra lui Electronic Screwdriver, pe care o folosești pe Duct Panel, de unde iei Babybug (deschizi jucăria și scoți Note). Lui Diane îi trimiți următoarele obiecte: Blue Tag (2 buc), Key (Med) și Electronic Screwdriver.

Diane liberă

Ieși cu Diane și asupra cadavrului din coridorul din stânga vei găsi Scarab. Mergi prin coridorul din dreapta (cum ieși din Airlock) și deschizi Baker Street Hatch, de unde iei Hacksaw (i-l pasezi lui Karne). Ajungi într-o cameră cu mai multe uși și un cadavru pe podea (Yuri), de la care iei Brown Tag și Lighter. Folosești Brown Tag pe ușa Alpha. Din respectiva cameră iei Flask (pe care o pui în Chemical Combiner), Desk Key (Kenzo) și Receptor Panel. Folosești computerul și cu ajutorul lui Chemical Combiner selectezi Nitro Glycerine. De la Chemical Combiner iei Flask (nitroglycerine) și din Vac-Tube obiectele care le-a trimis Kenzo. Deschizi ușile care flanchează ușa notată cu Beta cu cele două Blue Tag și percheziționezi cadavrul unde găsești: Locker Key, Green Tag (Dorm 1) și Yellow Tag (Kenzo).

Kenzo: înapoi în camera directorului Felicci, deschizi biroul cu Desk Key, iei Silver Bell. Karne: la ușa cu lanțul slab (în Arboretum) folosești Hacksaw. Deschizi ușa și iei cu tine Gloves și pistolul cu spray. Deschizi pistolul cu spray și îi

trimiți lui Diane încărcătorul (Cartridge) care-l va pune în Chemical Combiner și din computer va selecta Acid Clorhidric. În camera dinaintea lui Recycling Chamber (cea în care atârna monstrul din tavan) folosești pistolul încărcat cu Acid Clorhidric, monstrul va dispărea, și din această cameră eulegi Bicycle Pump și Breather. Aceste ultime două obiecte, împreună cu Hacksaw, le trimiți lui Kenzo. Intri la Recycling și percheziționezi cadavrul, asupra lui vei găsi: Nail Gun, Nails (muniție pentru Nail Gun), Oily Rag. Oprești ventilatorul cu ajutorul computerului, intri pe după el și cureți praful cu ajutorul Vibro Scourer-ului după care te întorci la computer și pui în funcțiune ventilatorul.

Kenzo: mergi în camera unde sunt toaletele și vei tăia mâna cadavrului care este întins pe jos (spooky!)! Mâna respectivă i-o vei trimite lui Diane.

Diane: Cablul de lângă ușa îl vei folosi cu Oily Rag și de Oily Rag vei atașa Flask (nitroglycerine) și în final vei folosi Lighter. Sper că ți-ai dat seama că după ce a luat foc cârpa este momentul să fugi de acolo! Odată ajuns în camera următoare folosești mâna pe computer, ridici brațul electric, atașezi Receptor Panel, pui brațul la loc. Plantele pe care le-a cules Kane (din Arboretum) le trimiți lui Diane ca să le transforme în Health Boost și Antitoxin. Dintr-un Lichen rezultă un Antitoxin, iar dacă pui în Chemical Extractor un Brown Plant vor rezulta trei (3) Health Boost! În laboratorul



Îmbrățișări calde și plăcute

medical vei găsi patru seringi (chiar lângă computer), iar pe trei din ele le umpli cu sângele fiecărui membru al expediției! Cea care a rămas goală trimite-o prin Vac-Tube lui Kenzo!

Kenzo: va deschide ușa cu Yellow Tag și folosești imediat Breather (vei avea 90 de secunde în care să rezolvi „problema” – mai mult decât necesar!). Folosești Deflated Martian Hopper pe gaura din perete după care Bicycle Pump. Ai ajuns la MOOD – computerul central al bazei. Opțiunea „Use Chair” nu poți să o activezi decât dacă citești Benn Gunn Note (#1) și vorbești cu MOOD ca să deschidă Bulkheads. Parola este PARK LANE. Acum poți accesa scaunul. Vei fi teleportat într-un univers virtual (Simureal Chamber). Folosești instrumentul muzical de lângă ușa cu ajutorul Silver Bell și se va deschide ușa. Cum ieși pe ușa, vei folosi opțiunea „use rock” și deschizi ușile de tip „Bulkhead”. Atenție! Există o săgeată pe care dacă o apeși cu bățul respectiv poți controla uși din regiunile celelalte ale bazei!

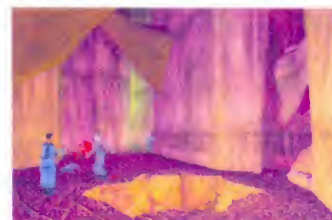
Bulkhead doors opened

Kenzo: După ce ieși de la Mood mergi până pe coridorul pe care ai ieșit prima oară din Decontamination și vei observa că s-au deschis două uși. Dacă treci pe una din ele vei găsi ușa Dormitory 4 dar deocamdată nu se poate deschide, așa că vei merge prin celălalt bulkhead și după ce „pui jos” o mulțime de zombie ajungi la Down-

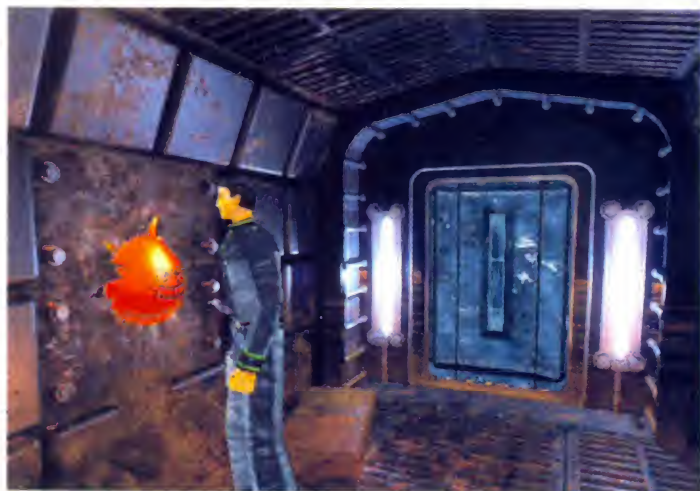
ing Street Hatch (cod 1010) unde găsești Screwdriver (Diane) și Green Tag (Dorm 3). Într-un final, după ce mai omori un grup de zombie (cred că acolo pe coridor era miting!), ajungi și la ușa pe care vei folosi Green Tag (Dorm 3) și asupra cadavrului de lângă Vac-Tube găsești Resonator (Diane). Dacă o iei drept înainte va fi un foarte frumos SAYONARA (dacă încă nu te-ai întâlnit cu acest cuvânt, înseamnă că ori ești foarte bun, ori ai avut noroc!) deci va trebui să fugi până la ușa din stânga să o deschizi repede și să fugi pentru că din spate o să vină „monstrulețul” (asupra căruia gloanțele nu au nici un efect!). Dar, până să fugi, folosește Magnetic Checker pe Babybug și cu ajutorul telecomenzii pentru Babybug vei conduce mașinuța în gaura din



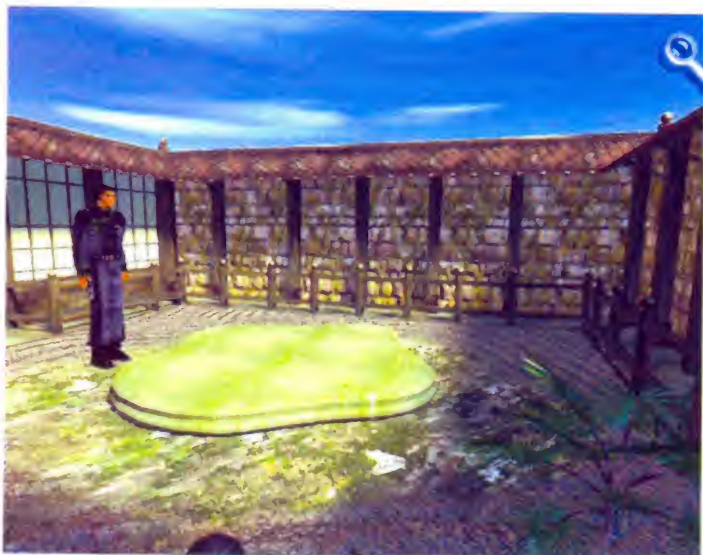
Mitraliera-și face treaba



În Necropolis, Diabolus Machine gun este un mod eficient de a-i pune la orizontală pe adversari



Coridorul spre Mood



Opțiunea „use rock” și... Bulkheads UP!

zid (de lângă monstru) și vei culege Spectrometer. Mergi pe coridor și vei găsi mai multe uși. Pe una din ele intri într-un coridor în care un zombie o să tragă în tine, îl „liniștești” și pe el și în hatch vei găsi Locker Key pe care o vei folosi tot la una din ușile de acolo unde, pe jos, se află Crank și un Metal Case (codul lui Kenzo – 3172) din care ieși Psionara și muniția pentru această armă! Cu Psionara poți omori stafia (zombie-ul care plutește) dar deocamdată nu știi codul. Crank se poate folosi la ușa care are o gaură în ea (o să-ți dai seama când vei ajunge) și vei ieși chiar pe coridorul unde se află ușa de la Dormitory 4. Atenție că după ce treci prin ușă, această se va închide în urma ta! Te întorci în Simureal Chamber (MOOD) pentru a manevra niște uși.

Diane: Mergi pe ușa deschisă cu ajutorul Blue Tag (în stânga ușii notate cu beta) treci prin bulkhead, deschizi cu Green Tag (Dorm 1) iar în această încăpere se află doi zombie, vei găsi Notes (Pickman). Folosești și locker Key (înăuntru se află încă un Martian Rock împreună cu Note – mr. Oba și ceva muniție). Vei ieși pe coridor și vei găsi încă un Duct Panel la care folosești Electronic Screwdriver. Mergi mai departe pe coridor, deschizi ușa și vei ajunge pe un culoar larg cu o ușă mare la capătul ei. O deschizi, iar la următoarea te poziționezi chiar lângă ea dar cu spatele la ușă.

În acest moment se cere o acțiune radicală. Vei folosi unul din membrii expediției pentru a momi monstrul din camera din care va ieși Diane prin Duct Panel. Kenzo trebuie să se afle în Simureal Chamber pentru a închide ușa. Cu Diane (spatele la ușă) deschizi ușa și monstrul va veni drept spre tine, fugi până la cealaltă ușă și o activezi astfel încât literalmente „îi vei trânti ușa-n față monstrului”! Înapoi în Simureal Chamber, Kenzo va închide cu ajutorul bățului ușa prin care a venit monstrul spre Diane.

It takes a lot of guts to do this!

Îl aduci pe Karne în laboratorul medical cu fața la ușa laboratorului. Vezi să aibă asupra lui următoarele două obiecte: Scarab și Book (KHEPRI) – o găsești pe jos lângă zombie-ul din camera unde ai folosit Purple Tag. Îți sugerez să salvezi la computerul din Medical Lab pentru că s-ar putea ca schema să nu iasă din prima! Vii cu Diane la Electric Panel și folosești Screwdriver. Te întorci cu CTRL + <săgeată jos> și fugi. Deschizi ușa, care se va închide în fața monstrului. Apeși F1 (treci la Karne) deschizi ușa de la Medical Lab o ieși la stânga, deschizi următoarea ușă care se va închide iarăși în fața monstrului (asta dacă ai jucat cum trebuie secvența respectivă). Pui Scarab pe ușa de la Airlock și te întorci lângă ușa unde te așteaptă

monstrul, dar nu în fața ei. Deschizi ușa, monstrul va trece pe lângă tine, activezi inventory-ul folosești Book (KHEPRI) și ai 5 secunde ca să ieși din cameră. Mai departe vei asista la o demonstrație practică a mediului înconjurător de pe Marte! Rezultatul acestei acțiuni îndrăznețe este că în cameră vei găsi Flare Gun – singura armă care funcționează împotriva monștrilor mari (identici cu cel pe care tocmai l-ai expulzat – Trimorph)!

Diane: Intră în Duct Panel. După ce ieși din Duct Panel vei observa că monstrul nu se mai află în cameră (normal, nu?). Mergi spre dreapta omori toți zombie apăruiți, asupra unuia vei găsi Grey Tag, și de pe cutie culegi Welder pe care îl trimiți prin Vac-Tube lui Karne. Ieși tot prin Duct Panel și te întorci la intersecția unde se află Yuri. Cu Grey Tag obții accesul în Mining Lab unde în locker mai găsești încă un Shaped Stone. Cele două Martian Rock (pe care le ai deja în inventory) le pui în Rock Cutter și selectezi programul de tăiere: vei obține două Shaped Stone. A treia Martian Rock (respectiv a patra Shaped Stone) o găsești dacă urmezi indiciile Note-ului (Pickman) pe care l-ai găsit în Dormitory 1. Deci, trimiți Rover-ul (de la computer) la coordonatele C6 și acesta se va întoarce cu un Martian Rock. Toate aceste 4

Shaped Stone le pui în scultura din cameră și folosești Resonator (de la Kenzo, nu?).

Karne: Folosești Welder pe ușa închisă cu Boltlock Mechanism 779 și vorbești cu Ben Gunn. Acestuia trebuie să îi dai Pumice Stone. De pe teighea iei Red Tag (Diane).

Diane – om de bază (militară)

Cu ajutorul Red Tag vei reuși să intri în Bio Lab. În Vac Tube se află White Tag. Deschizi ușa (White Tag), folosești Electronic Screwdriver la Duct Panel iar din Jar culegi Needle and Thread. Folosești Spiritus Remote pentru a închide focul din șemineu, acolo vei găsi Black Tag. Acum intri cu Diane în pasajul îngust (dar nu uita să-l duci pe Kenzo la MOOD în Simureal Chamber, dacă cumva nici nu l-ai mutat de acolo!) și fugi de monstrulețul care vine după tine. Odată ajuns în cameră examinezi Rug (carpetă) și vei găsi o cheie, deschizi sertarul, Note (Kremlin Main Hatch – 3471). Asupra cadavrului de pe pat găsești Rainbow Tag. Ascultă primul mesaj din computer și vei afla motivul lui Karne de a veni pe Marte. Al doilea mesaj cere parolă codată pe voce! De lângă pat ieși Alarm Clock. Ieși pe ușă și când se închide folosești Rainbow Tag. Mergi să folosești Black Tag, îl omori pe zombie-ul de lângă ușă, asupra lui vei găsi Laser Scalpel pe care-l folosești pe Trimorphed Animals din Bio Lab (Red Tag). Diane rămâne în Biolab unde va pune mostrele de sânge în centrifugă și le va analiza cu ajutorul computerului. Mostra de țesut Trimorph (ajungem imediat și la partea asta) o vei pune în microscop și o vei analiza.

Kremlin – un oraș într-un oraș

Karne: Mergi în camera lui Judith Harroway (Rainbow Tag). Ascultă mesajul și cu ajutorul calculatorului deblochezi ușa. Vezi să ai în inventory Pop Gun! Cu Diane mergi în Kremlin (unde s-a deblocat ușa – ce-rea Rainbow Tag), deschizi



Io-te mama Trimorfu! Cumpără și mie unu!

Kremlin Main Hatch, unde găsești Lenses. Iei două bucăți pe care le distribui lui Karne și Kenzo. Asculți Microcorder-ul și afli codul de la Kremlin Emergency Hatch (0756) unde găsești muniție pentru Flare Gun. Acum nu ar mai trebui să ai probleme cu monștrii (Trimorphs). Te poziționezi cu Diane chiar lângă unul din butoane și vii cu Karne care va trage cu Pop Gun, astfel computerul va primi curent. Accesezi computerul cu Karne (parolele sunt Kurakarak: GEIST

Sfaturi

- poți fugi de zombie în momentul în care vezi că se ridică, astfel economisești muniție!

- „crabii” se pot omori lovind cu piciorul în ei sau ochind în jos cu tasta CTRL din dreapta;

- leit-motivul jocului este „Stay alone, stay alive” deci nu te apropia cu un personaj de celălalt la mai puțin de 10 metri pentru că... ăăă nu e bine... o să vezi tu de ce!

- [CTRL] + [săgeată jos] este o combinație foarte utilă de taste deoarece te întoarce cu 180 de grade față de poziția inițială, lucru foarte util când vrei să fugi de un inamic sau chiar să te lupți cu doi care vin din direcții diferite. Nu uita acest lucru!

- salvările se fac la computerele împrăstiate prin toată baza și sunt limitate;

- la rubrica restricted poți să accesezi fișierul fiecărui participant în Mission Enigma cu următoarele coduri: Martin Karne (4864), Kenzo Uji (3172) și Diane Matlock (2915);

- majoritatea obiectelor pot fi transferate de la un personaj la altul cu ajutorul tuburilor cu vacuum (Vac-Tube), dar unele sunt specifice fiecărui personaj!

- NU am menționat toate obiectele pe care le-am găsit în anumite locații pentru că nu sunt esențiale pentru bunul mers al jocului (muniție, arme, health boost, antitoxin, duplicate de TAG-uri etc.)

și Thule: WORMWOOD), iei mesajul pe pe birou și te îndrepti spre lift. Cu Spectrometer obții codul pentru Locker-ul din Dormitory 4. Înainte să mergi la lift du-te și la ușa mare de metal unde l-ai momit pe Trimorph și omoară-l (Flare Gun), iar cu Gloves obții mostra de țesut pe care i-o trimiți lui Diane. La lift omori celălalt Trimorph, folosești Drive Belt și din Crate culegi explozivul pe care montezi detonatorul. Cobori cu liftul în Underground. Odată ajuns în Necropolis vei folosi Lenses astfel că întunericul va dispărea. Aici se află patru Storage Box: 1 – Monkey Wrench, 2 – Artefact (Chorus) 3 – Dead Battery. Aici găsești și Palmpad Computer. Ca să-l repari va trebui să mergi lângă generator și să folosești Monkey Wrench pe cablu, să pui Dead Battery în Small Hatch, rezultă Charged Battery pe care o folosești cu minicomputerul. Odată reparat, Palmpad Computer-ul îți va mai oferi 9 locații pentru salvări. Parola de la fișierul Vulcanism este HAMMER.

Ca să încarci Chorus-ul vei avea nevoie și de Kenzo, așa că adu-l și pe el în Necropolis. Cu Karne vei fugi spre camera sarcofagului astfel că Trimorph-ul (are culoarea albă pentru că este invulnerabil, dar această stare de fapt se va schimba imediat!) te va urma. Nu îți face griji că personajele tale fug mai repede decât el! La momentul când monstrul s-a întors cu fața de la Karne îl activezi pe Kenzo și mergi și folosești Chorus-ul la stălpul unde stătea monstrul și lovea „de nebun” (ca să zic așa), mai repeți încă o dată schema cu momitul, și vii iarăși cu Kenzo să culegi Charged Chorus, că doar n-ai stat acolo, că te omora știm noi cine!

Alt(i)ar

Folosești pe Altar obiectul Charged Chorus, după care pui Green Tag (Dorm 4). Culegi Arkham Tag (Kenzo) dar ai grijă să fii pe altar când nu sunt lumini. Kenzo va merge la Dorm 4, va folosi Arkham Tag și va deschide patul (living unit) cu următoarea secvență: 3-4-3-2-1-4 (notate de sus în jos), la



Zombie-ul care se vede este, de fapt, pe alt coridor!

Locker folosești „codul culorii galbene” (5637). Vei fi un pic dezamăgit pentru că înăuntru vei găsi doar Passcode Airlock 5 (9689) – unde era fantoma.

Excursie pe suprafața marțiană

Kenzo: Mergi în Airlock 5 și folosești costumul presurizat selectând opțiunea să ieși afară din bază. Iei Hourglass și când vei trece pe lângă mormânt o să apară „stafia” pe care trebuie neapărat să o omori. Atenție că poți să o rănești doar cu Psionara care de fiecare dată când tragi îți mănâncă un pic din sănătate așa că „watch your health”! Asupra „stafiei” vei găsi Red Sand pe care-l folosești cu Hourglass. Cu noua clepsidră obținută vei merge să o folosești în Arkham Dorm (Dorm 4) și în locul ei vei obține Heart Of Stone pe care o trimiți lui Diane. Cu Diane mergi la Ben Gunn și vei vedea că „s-a îmbolnăvit de deces”. Culegi capul și Note. Mergi înapoi în Bio Lab și pe Corpse folosești Ben Gunn Head, Needle & Thread și Heart of Stone în această ordine. Vei

obține Heart of Flesh pe care o trimiți lui Karne care o va folosi la sarcofag. Pe Karne îl urci în macara! Vii cu Kenzo, folosești platforma macaralei și cobori în sarcofag cu opțiunea Use Wench. Folosești Laser Scalpel și seringă goală. Vei obține „milk” pe care-l vei trimite lui Diane care-l va pune în Thermalizer și astfel va crea trei „porții” de antidot. Dar nici acum nu îl poți apropia pe un membru al expediției de celălalt, singura dată când vor sta unii lângă alții va fi în camera de la „Escape Pod”.

Hmm... ce-a mai rămas!

... să mergi la fisura din Shaft și să pui explozibilul să zgâlțâie un pic orașul „Kurakarak-Ari-enilor” (a se citi marțienilor). Când pornește counter-ul dai ESC ca să tai din „vorbărie” și fugi spre Escape Pod pentru că trebuie să ajungi acolo și să-ți rămână măcar un minut!

Gata că m-am plictisit și pe mine, dară pe alții!

!Bug = Gâză!

Dacă folosești Laser Scalpel pe ușa sudată, nu se poate, deoarece în joc există un bug și jocul se blochează (informație verificată personal de mine și pe Site-ul de la Talonsoft unde există un Forum pentru acest titlu).

SAYONARA (Ți se pare cunoscut de undeva cuvântul?)

Nu știi dacă efectul antidotului este de lungă durată, dar vei afla în Martian Gothic 2!!!

K'shu



Altarul unde transformi Green Tag (Dorm 4)

Medieval 2

Răul medieval care se transformă în bunul contemporan!

Să vă povestesc pe scurt, aici la capacul consolei, că văd că ați rămas cu gurile căscate. Ne aflăm pe undeva prin anul 1300 și ceva. Forțele răului erau peste tot pe pământ. Imaginați-vă un dinozaur urât ca focul, cel mai urât dintre toți. Gata? Nu-i așa că e urât? Ei bine, este frumușel foc pe lângă personajul nostru, un tinerel numai os fără piele, ca să nu mai vorbim de carne, cu dinții răsfirați într-un rânjet tandru, fără un ochi. Așa costeliv cum este, omul, pardon, scheletul nostru se luptă eroic cu dinozaurul pe care vi l-ați imaginat. Și chiar reușește să-l răpună, în ciuda flăcărilor pe care dinozaurul nostru, devenit mai degrabă balaur, le scoate pe nas. Păi, ce să facă el cu flăcărilor ălea, că nu are omul nici măcar un fir de păr pe craniu.

Dar după atâta luptă, eroul nostru este istovit. Se retrage

în cavoul său confort I, își mângâie pisica pe creștet cu afecțiune, și se așează comod în coșciugul king-size. Se pare că somnul este cam lung, deoarece îl regăsim pe respectivul personaj, al cărui nume este Daniel Fortesque, într-un muzeu de istorie din Londra, în anul 1886. Probabil că servise și vreun somnifer.

Deodată, ne mutăm într-o casă vecină cu muzeul respectiv, în care un personaj malefic invocă anumite spirite. Datorită vrăjii acestui personaj, toate ființele moarte învie. Inclusiv personajul nostru, care este mai proaspăt ca niciodată, și abordează același rânjet seducător. Hop și un spiriduș care-l înștiințează pe ciolănosul nostru personaj să-și facă repede rost de o armă că urmează lupte grele. Imediat, ca din senin, apar vreo trei zombie. Și cum omul nostru nu are la îndemână nici o armă, improvizează. Adică își smulge bărbătește un braț, pe care îl transformă fără ezitare în bumerang.

Și uite așa ne vedem aruncați în mijlocul unui titlu care îmbină armonios acțiunea cu umorul macabru dar de bun gust. Este vorba despre *Medi-*



evil 2, produs de către cei de la Sony Computer Entertainment.



Lacrimi, nopți de lacrimi... de răs!

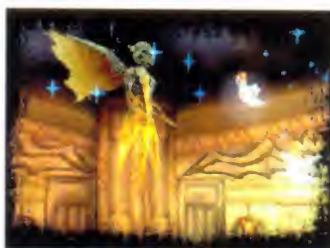
Chiar dacă jocul este un third person action game care poate reprezenta o experiență plăcută pentru posesorii de console, vor exista și gameri care vor fi atrași de umorul din joc. Aspectul fizic al personajului central este demential de haios, și mi-aș împodobi fără ezitare fereastra din fața calculatorului cu un poster de-al lui (mai ales că bate și soarele în draci). Adăugând și mișcările stângace pe care acesta le face, precum și o mânuță care se plimbă printre picioarele noas-

tre, avem rețeta unei producții care ne oferă distracție „one hundred percent”.

În celălalt taler al balanței putem așeza mișcarea camerei de luat vederi, care uneori (chiar prea des), rămâne în urmă față de mișcarea personajului. Puțin incomod poate fi și modul de control, cu care însă ne vom obișnui destul de ușor.

În rest, din punctul de vedere al aspectului grafic *Medieval 2* arată bine, sunetele sunt variate și accentuează umorul caracteristic producției, așa că ne așteaptă numai lucruri bune când vom juca titlul celor de la Sony Computer Entertainment. Mai bine spus când îl veți juca, deoarece eu l-am butonat destul de mult, și m-am distrat copios.

Dr. Pepper



Gen: Răset și acțiune
Producător: Sony Computer Entertainment
Ofertant: Sony Overseas
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713

Everybody's Golf 2

Playstation

Adicătelea golf pentru toată lumea

Vrei să te distrezi copios la o partidă de golf? Ai la dispoziție *Everybody's Golf 2*! Vrei să participi la turnee profesionale, în care

Ăla care se numea Fortesque? Da, da, pe care l-am întâlnit în *Medevil 2*, un alt titlu al același băieți de la **Sony Computer Entertainment**. Iată că apare și cu șepcuță și cu crosa în mână, dar cu aceeași armură strălucitoare. Nu știu dacă numele e același, dar sigur e el! Păi ce, nu are voie să mai scape de stres la o partidă de golf cu băieții?



să ai după tine o traistă grea de crose în al căror număr și tip să se încurce chiar și cei mai profesioniști băieți? Același *Everybody's Golf 2* îți satisface cerințele! Vrei pur și simplu să mai adaugi un titlu la palmaresul tău de gamer? Ia înțereacă *Everybody's Golf 2*! Că doar de aia este golf pentru toată lumea!

Și de-abia acum vine surpriza! Mai țiiței minte personajul nostru numai oase și zgârciuri, care omora balauri, dinozauri și alte vietăți moarte (zombie)?



Loc de cinste

Dar pentru a ajunge la eroul respectiv avem de trecut prin diferite încercări. Pentru că la început primim doar trei personaje cu care trebuie să participăm și chiar să câștigăm diferite turnee. Ca să devenim mai sta-



tistici, jocul ne oferă opt modalități de joc, ce includ și un antrenament care ne va familiariza cu modul de control al loviturilor, multiplayerul poate găzdui patru gameri (la aceeași consolă bineînțeles), personajele sunt vreo 12 la număr, al căror aspect întărește deviza „golf pentru toată lumea”, lo-



sonajelor, care din anumite unghiuri erau alcătuite din pixeli de dimensiuni deranjant de mari.

În rest, veți descoperi și singuri cam ce poate oferi *Every-*



body's Golf 2 fiecărei categorii enumerate la începutul articolului. cațiile sunt multe rău (nu le-am numărat). Mai există și câteva feluri de suprafețe de pe care trebuie trimisă bila spre gaură, și aici se va vedea măiestria celor care cunosc felul crosei care trebuie folosită în funcție de natura suprafeței. Se pot aplica și ceva efecte în funcție de viteza și direcția vântului, dar rezultatul acestora este destul de greu de observat.

Aspectul grafic este plăcut (se putea mai bine, dar am văzut și mai rău), singurele nemulțumiri pe care le am fiind legate de calitatea redării per-



body's Golf 2 fiecărei categorii enumerate la începutul articolului.

Dr. Pepper

Gen: Simulator de golf
Producător: Sony Computer Entertainment
Ofertant: Sony Overseas
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713



eJay MP3 Station

O soluție la îndemână pentru obținerea și organizarea fișierelor mp3 și wav.

Succesul seriei de produse eJay a determinat producătorul PXD Software să apese accelerația și să pună la dispoziția celor tineri și foarte tineri o uncaltă soft pentru mp3-uri și wav-uri. Așa cum ne-au obișnuit în programe precum



Dance, Techno sau Hip-Hop eJay, și în acest caz totul este proiectat pentru o maximă simplitate în folosire. Nu veți avea nici un fel de bătaie de cap cu prea multe setări sau cu meniuri complicate. Dacă vrei să copiezi pe HDD o pistă de pe un CD audio, totul este la un clic de mouse distanță de tine. Dacă vrei să asculți un mp3 sau un wave, nu este nimic mai ușor decât să îl cauți în propria arhivă, realizată după pofta inimii și, mai ales, urechilor tale. Iar la toate acestea se adaugă și posibilitatea de a-ți umple ecranul cu efecte vizuale ce vor însoți muzica pe care o asculți.

Luând la rând ceea ce *eJay MP3 Station* are de oferit vă voi vorbi întâi despre cele trei zone ale ferestrei principale a programului. În primul rând, remarc cu plăcere faptul că *eJay MP3 Station* face distincția între arhivele tematice și cele de playlist-uri, ambele putând fi găsite separat, în partea stângă a feres-

trei principale. Arhivarea tematică se poate face în funcție de stilul muzical, artist, dată sau CD, acestea putând la rândul lor fi divizate în subdirectorii. Spre deosebire de acest arhivă tematică, cea de playlist-uri este pur și simplu o colecție de liste preferate de titluri, fără alt criteriu de selecție decât bunul plac al ascultătorului. Fereastra centrală a programului, precum și cea situată în partea dreaptă a acestuia sunt destinate afișării conținutului de mp3-uri sau wave-uri al directorului curent, precum și vizualizării titlurilor aflate în playlist-uri.

Bineînțeles, pe lângă toate aceste elemente, avem în partea de jos butoanele virtuale destinate funcțiilor de play, stop, next track, previous track, loop. Alături de acestea, în colțul dreapta jos găsim un element nelipsit în player-ul de mp3-uri de azi – un vizualizator sub diverse forme al undelor sonore. În *eJay MP3 Station*, acesta



poartă numele de Music Animator și poate lua forma de Oscilloscope, Spectral Line, Spectral Body sau Spectclassic. Se poate selecționa paleta de culori – Sunshine, Rainbow, Twilight – în care să evolueze Music Animator, precum efecte speciale de mișcare ce pot fi aplicate imaginilor. O facilitate foarte interesantă la acest Music Animator este posibilitatea de a include în animație orice fișiere bitmap alese de utilizator.

O altă funcție importantă a *eJay MP3 Station* este aceea că deține o bază de aproximativ 1,5 milioane de CD-uri, ce poate fi îmbogățită prin conectarea la bazele de date CD-DB, în cazul în care aveți legătură la Internet. Astfel, veți obține toate datele privind structura și conținutul oricăruia dintre CD-urile audio pe care le veți introduce în CDROM. Modul în care va fi consultată baza de date, adică offline (din *eJay MP3 Station*) sau online (de pe Internet), poate fi ales dintr-un meniu simplu de opțiuni.

Pentru că am ajuns la fereastra de opțiuni, este interesant de menționat că vom găsi aici setări necesare pentru copierea de CD-uri audio pe HDD, dar și pentru arderea acestora direct, de pe CD-ul audio sursă pe cel blank, această operațiune fiind posibilă numai dacă dețineți un CDROM și un CD Recorder. Apoi, remarc prezența unei opțiuni pentru playback-ul pistelor de pe CD-urile audio, putându-se selecta dacă acestea sunt audiate folosind o intrare analogică de pe placa de sunet sau una digitală (precum cea CD S/PDIF de pe Creative SB Live!).

O singură nemulțumire aş avea. Și anume, aceea că *eJay MP3 Station* conține numai o variantă demo a unui encoder mp3, ce permite numai 50 de compresii de fișiere wav. Probabil că această funcție a programului va trece curând de varianta demo, deoarece în meniul de opțiuni există o secțiune specială destinată selecției ratei de biți la care se dorește comprimarea în format mp3.

eJay MP3 Station se dovedește, după cum lesne se poate observa, o uncaltă rapidă și simplă de folosit pentru aceia dintre voi care vor să asculte sau înregistreze muzică, să o organizeze și să o sorteze după preferințe, toate acestea putând fi realizate la modul cel mai ușor și mai îmbietor vizual posibil.

Marius Ghinea



Producător: PXD Software

Ofertant: Best Computers

Tel: 01-3147698

Scooby Doo The Mystery of the Fun Park Phantom

**Scooby Doo își păstrează pofta
pentru renumiții Scooby Snacks!**

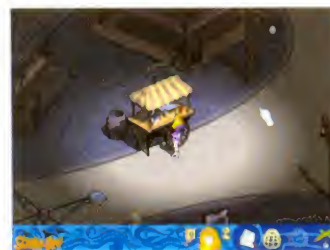
Dacă mă gândesc la *Animaniacs - A Gigantic Adventure*, nu-mi vine greu să constat că se poartă colaborarea cu **Warner Bros.**, de la o vreme încoace. Mai ales dacă este vorba de transpunerea în jocuri de calculator a desenele animate. **Southpeak Interactive** a decis că este cazul să „atace” și un alt desen animat, la fel de celebru – Scooby Doo. Uite-așa ne-am trezit că punem în CD-ROM și instalăm un titlu care ar trebui să ne bage-n tremurici de spaimă: *Scooby Doo - The Mystery of*

the Fun Park Phantom.

Jocul se adresează, fără îndoială, copiilor. Care vor trebui să aleagă în pielea cui se simt mai bine, a dăștepei Velma, a vaporeasei Daphne, a musculosului Fred sau în cea a simpaticului Shaggy. Odată ales personajul preferat, acesta va trebui, ajutat de Scooby Doo în schimbul unor snack-uri, să găsească indicii care să îl conducă la persoana celui care se prefacă a fi fantoma din parcul de distracții. Pentru că, nu-i așa că sunteți deja obișnuiți cu acest gen de acțiune a echipa-

jului haioasei furgonete numită The Mystery Machine? Mai ales că proprietarii parcului de distracții sunt pe cale să piardă acest parc, deoarece banca nu uită și nu iartă, și vor să-l închidă pe motiv de lipsă de activitate profitabilă. Lipsă datorată absenței clienților speriați de fantomă.

Acuma, e cam șubredă povestea asta. Să fim serioși, păi, dacă o fantomă ar începe să bântuie pe bune un parc de distracții, cu siguranță asta ar deveni una din cele mai rentabile afaceri de tip Disneyland din lume! Dar, să nu uităm că un copil este suficient de necopt ca să nu își dea seama de naivitatea producătorilor. Cu siguranță, cei mici vor fi prinși de acțiunea din *Scooby Doo - The Mystery of the Fun Park Phantom*. Mai ales că jocul suportă



multiplayer, mai mulți jucători putând controla fiecare din prietenii lui Scooby Doo, concurend în găsirea indiciilor și în construirea unei capcane în care îl vor prinde pe cel care se dă drept fantoma din parcul de distracții.

Marius Ghinea

Producător:

Southpeak Interactive

Ofertant: Ubi Soft Romania

Tel: 01-2316769

eJay Sound Collection #1

Sunete și loop-uri, cu miile!

Pentru că tot sunt producători de programe de făcut muzică din bucăți de fraze muzicale, **PXD Software** s-a gândit că nu ar fi deloc rău să scoată pe piață și o colecție de sunete și loop-uri. Lucru important, acestea sunt în format wav, și nu într-un format proprietar al producătorului. De aceea, toate sunetele și loop-urile aflate în *eJay Sound Collection #1* pot fi folosite și în programe care nu sunt produse de **PXD Software**.

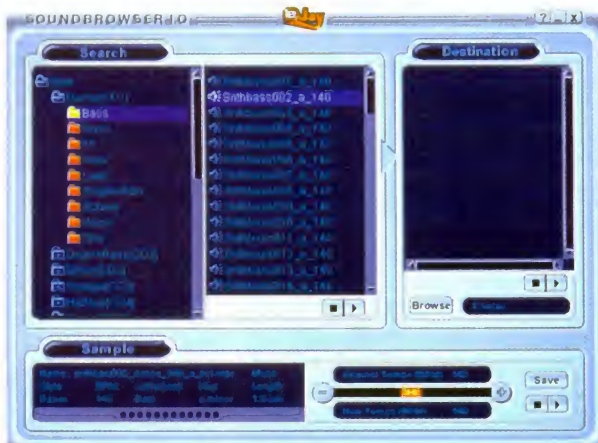
Colecția *eJay Sound Collection #1* este alcătuită din patru CD-uri, fiecare la fel de mari și de cuprinzătoare, mai ales în ceea ce privește

numărul de sunete și loop-uri. În total, cele patru CD ale *eJay Sound Collection #1* adună 7500 de sunete și loop-uri, fiecare bine așezate pe câte un CD, în funcție de stilul muzical căruia îi sunt destinate. Un aspect important, și care trebuie punctat aici, este acela că nu toate sunetele sau loop-urile

sunt complet diferite. Nu, o parte din ele sunt asemănătoare, provenind din procesarea diferită a aceluiași sunet sau loop sursă.

Spre deosebire de alte colecții de același gen, mi s-a părut interesantă și utilă inițiativa producătorilor de a include în *eJay Sound Collection #1* și un Soundbrowser, aflat momentan în versiunea 1.0. Acest Soundbrowser își dovedește cu priso-

sință utilitatea în căutarea intuitivă a sunetului sau loop-ului dorit, oferind și câteva opțiuni de pre-ascultare. Totodată, deși nu are o calitate excepțională a rezultatului procesării, o funcție de stretching, pe numele său Real-Stretch Timestretcher, oferă posibi-



eJay Sound Collection #1

CD1

Dance
Trance
Techno
Electro
Big Beat

CD2

Drum&Bass
Ambient
Ethnic
House

CD3

Grunge
Alternative
Industrial
Sound Experiments
Pop+Ballads

CD4

Hip Hop
Soul+R&B
Dub+Reggae+Afro
Trip Hop

litatea adaptării sunetului sau loop-ului dorit la BPM-ul piesei în lucru.

Marius Ghinea

Producător: PXD Software

Ofertant: Best Computers

Tel: 01-3147698

Calculatoare la puterea 3D

Așa cum v-am obișnuit și în numerele trecute, nelipsitul test de plăci video este prezent și luna aceasta pentru a completa bazele de date ale cititorilor noștri, acest lucru ajutându-i să aleagă mai ușor dintr-o varietate imensă de produse și de prețuri. Plăcile video completează testele din lunile precedente, încercând să acopere o varietate cât mai mare de modele. Luna aceasta nu am insistat așa de mult asupra acceleratoarelor GeForce 256, deoarece acestea au încă un

preț destul de ridicat, în ciuda performanțelor foarte bune. Cu toate acestea, pentru cei care au posibilități financiare „serioase”, aceste modele sunt recomandate, mai ales pentru jocurile „grele”.

Ca și în luna precedentă, sistemul de test a fost echipat cu un procesor AMD K 7 la o frecvență de 700 MHz. Placa de bază a fost o Soltek 77 KV cu chipset Via KX 133, iar pe acest sistem au fost instalați 128 MB RAM de memorie PC 100. Mulți cititori poate că se întreabă de ce nu obțin valorile

din revistă. Aici trebuie specificat faptul că sistemul de test este foarte performant, astfel că o gamă restrânsă de utilizatori au acces la asemenea configurații. De aici rezultă și diferențele uneori destul de mari ale valorilor, între ceea ce am testat noi și ceea ce au testat cititorii. Pentru a remedia problema, încercați să utilizați o configurație identică și rezultatele vor fi aproximativ egale în testele efectuate. Pe măsură ce procesorul este mai puternic, iar memoria instalată cât mai multă, valorile vor crește simțitor. Important este să aveți un procesor performant și un chipset al plăcii video la fel de bun.

O altă diferență de valori poate să apară și din cauza driverelor, de aceea este recomandat este să încercați cât mai multe dintre acestea. Driverelor folosite de noi au fost cele ale producătorilor, prezente în cutiile produselor.

Chiar dacă mă repet, se pot obține valori diferite folosind ultimele apariții în acest domeniu.

3 Demon PV - 822 / 32 MB

Prima placă testată în laborator încorporează un chipset RivaTNT 2 Ultra, ceea ce reprezintă un atu pentru acest model. Instalarea driverelor a decurs fără probleme. Pentru cei mai puțini inițiați în



domeniu, manualul vine în ajutor, aici existând pe lângă instrucțiunile de bază și un capitol special pentru soluționarea problemelor. Modelul 3 Demon PV are un Z buffer de 24 bit, un stencil buffer de 8 bit și suportă accelerare software pentru DVD. Alte caracteristici tehnice ar fi triangle setup 100 % hardware, texture mapping – per-pixel perspective correction for Fog, Light and Mip Mapping.

În primul joc testat, *Unreal Tournament*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 53,69 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 47,96 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 36,51 fps. Continuând cu binecunoscutul *Quake III*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 70,2 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 54,0 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 30,5 fps. În ultimul joc testat, *Expandable*,

într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 36,60 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 26,43 fps. Nota obținută în *3D Mark 2000* într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 2388.

Graphics Controller: TNT 2 Ultra
Display Memory: 32 SDRAM
Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate:
300 MHz RAMDAC
AGP: 2 X / 4 X
Extra: None

Producător: 3 Demon
Distribuitor: Viami
Telefon: 01 - 3277245
Fax: 01 - 3277244

Elsa Erazor III LT

Prima placă testată de la Elsa are o arhitectură bazată pe un chipset Riva TNT 2 M 64. Pachetul este neobișnuit, deoarece alături de placa video este prezent și un lucru mai puțin obișnuit pentru lumea gamerilor: ochelarii 3D Revelator. Acceleratorul video propriu-zis este optimizat pentru sistemele Pentium III, având suport ISSE precum și AGP 4 x. Standardele grafice suportate sunt: Direct3D, OpenGL, DirectDraw, DirectVideo, DirectX. Pe lângă manual, cutia mai cuprinde și 4 CD-uri cu diverse aplicații și drivere. Revenind la ochelari, aceștia reprezintă ceva nou pentru gameri. Ei pot rula pe cele mai multe aplicații Direct3D, calitatea LCD permițând prelungirea timpului de joacă deoarece menajează ochii. Sunt recomandați și pentru purtătorii de ochelari. Desigur că prețul este și el mai ridicat, însă acest model

reprezintă o experiență care merită trăită. Informații suplimentare pot fi găsite și pe adresa www.elsa.com. Să vedem însă cum s-a comportat Elsa Erazor III LT în teste.

În primul joc testat, *Unreal Tournament*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 49,47 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 41,37 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 24,0 fps. Continuând cu binecunoscutul *Quake III*, într-o rezoluție de 800 x 600 x

16 bit s-au obținut 52,3 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 38,3 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 18,4 fps. În ultimul joc testat, *Expandable*, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 30,21 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 18,11 fps. Nota obținută în *3D Mark 2000* într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 1819.

Graphics Controller: TNT 2 M 64
Display Memory: 32 SDRAM
Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate:
300 MHz RAMDAC
AGP: 2 x / 4 x
Extra: 3D Revelator
Producător: Elsa
Distribuitor: Caro Group
Telefon: 01 - 3137109
Fax: 01 - 3121210
Preț: 135 (fără TVA)



Cum am testat

Acceleratoarele grafice au fost testate în binecunoscutul 3D Mark 2000 cu setările din default benchmark la o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit. S-a continuat cu testele din jocurile *Quake III*, *Expandable* și *Unreal Tournament*.

În *Quake III* ver. 1.11 s-a testat folosindu-se comenzile de consolă „timedemo1” și „demo001”. În rezoluțiile 800 x 600 x 16 bit și 1024 x 768 x 16 bit s-au folosit setările cele mai rapide. În 1024 x 768 x 32 bit s-au folosit în schimb setările pentru cea mai bună calitate a imaginii.

În ceea ce privește jocul *Expandable*, s-a testat numai în rezoluția 1024 x 768 pentru o adâncime de culoare de 16 și 32 bit. Au fost activate setările pentru Anti Aliasing, Tripple Buffering, Hardware Texture Compression și Stencil Buffering. Testul a fost lansat cu ajutorul comenzii „go-timedemo2”.

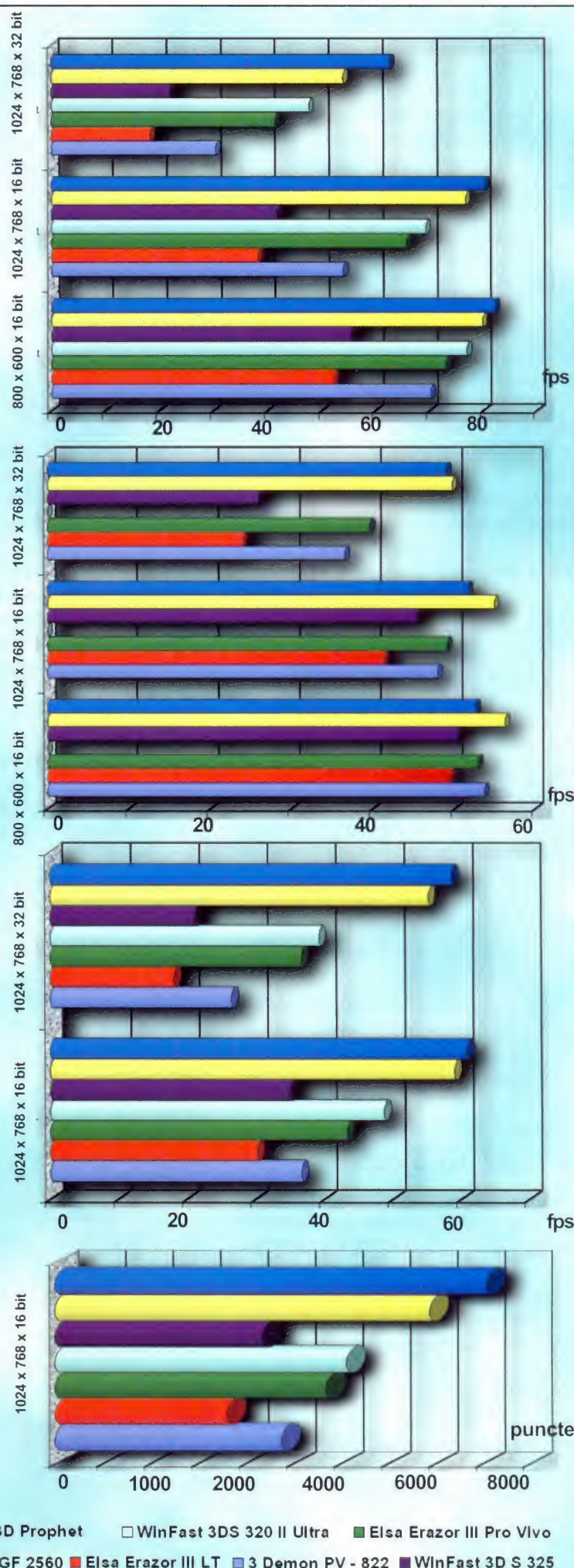
Plăcile grafice au mai fost testate în final și în jocul *Unreal Tournament*. În acest binecunoscut FPS (First Person Shooter) ver. 4.00 comenzile folosite au fost „timedemo” și „demoplaytest1”.

Cea mai mică rezoluție de test a fost 800 x 600 x 16 bit, ajungându-se până la 1024 x 768 x 32 bit. În concluzie, tot ceea ce este nevoie să faci un cititor este să compari datele obținute și să realizeze un raport dintre viteze și preț.

Pentru un gamer care dorește să achiziționeze un accelerator video, anumite caracteristici, cum ar fi TV-Out sau software-ul inclus în pachetul plăcilor nu prezintă o relevanță prea mare. Există însă o categorie de utilizatori care se ocupă și cu astfel de activități. S-ar putea ca opțiunea de TV-Out să ajungă nu peste multă vreme un standard. Revenind la achiziționare, decizia este a fiecăruia.

Quake III

3D Mark 2000 Expandable Unreal Tournament



Elsa Erazor III Pro

Bazată pe un procesor Riva TNT 2 Pro, placa de la Elsa are performanțe mai bune decât modelul prezentat anterior. Controlerul grafic integrează un pipeline de randare Twin-Textel, precum și un pixel fill rate foarte bun pentru scenariile 3D cele mai complexe. Pachetul se prezintă cu o documentație foarte bună, iar o trăsătură mai puțin obișnuită din partea producătorilor este garanția plăcii, aceasta fiind de 6 ani. Modelul de la Elsa include și o ieșire TV-Out. Pentru prelucrarea imaginilor, manualul prezintă informații multiple în acest sens, fiind din păcate tradus doar în două limbi. Cu această placă se pot înregistra orice fel de secvențe video, cadre din jocuri sau animații 3D. Ieșirea Tv-Out permite folosirea televizorului pe post de monitor. Prelucrarea imaginilor video se poate efectua într-o manieră profesionistă,



în orice format video cu ajutorul software-ului prezent în pachet, MainActor v3. De asemenea, la această placă pot fi conectate multiple periferice, inclusiv ochelarii 3D Revelator, având un total de 3 intrări și 2 ieșiri. Software-ul include binecunoscutul Need For Speed 4. În primul joc testat, Unreal Tournament, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 52,93 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 49,17 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 39,66 fps. Continuând cu binecu-

noscutul Quake III, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 73,0 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 65,8 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 41,5 fps. În ultimul joc testat, Expandable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 43,31 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 36,70 fps. Nota obținută în 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 2865.

Graphics Controller: TNT 2 Pro
Display Memory: 32 High Speed
Memory. Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 300 MHz
RAMDAC
AGP: 2 x / 4 x Extra: Tv Out

Producător: Elsa
Distribuitor: Caro
Telefon: 01 - 3137109
Fax: 01 - 3121210
Preț: 141 (fără TVA)

WinFast 3D S 320 II Ultra

De la firma Leadtek au fost prezente pe bancul de probă două acceleratoare video: WinFast 3D S 320 II Ultra și WinFast 3D S 325. Primul dintre acestea, WinFast 3D S 320 II Ultra are încorporat un chipset TNT 2 Ultra, de aici rezultând și performanțele bune realizate în toate testele efectuate. Pentru iubitorii de capturi video, placa prezintă o ieșire de TV. Instalarea acesteia a decurs normal, iar software-ul care însoțește placa prezintă și o opțiune de overclocking. Funcționarea se realizează



la o frecvență de ceas ceva mai ridicată, ca de altfel la majoritatea plăcilor de la Leadtek. Acest lucru duce la o creștere de viteză în aplicațiile 3D, procesului de overclocking venindu-i mult în ajutor și cooler-ul de pe placă, acesta reducând mult din surplusul de căldură. Deși multe acceleratoare vin din fabricație cu un software care permite overclocking-ul, nu este recomandată efectuarea acestui lucru, decât pentru utilizatorii care sunt specialiști în domeniu. Modelul de la Leadtek poate efectua până la 250 Mpixel/secundă și 5 milioane de triunghiuri/secundă, suportând accelerare video pentru DirectShow, MPEG-1 și MPEG-2, DDWG (Digital Display Working Group), Software Dvd Player. WinFast 3D S 320 II Ultra reprezintă o alegere bună, însă calitățile suplimentare se resimt în prețul destul de ridicat.

În 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit, s-a obținut o notă de 3078. Am continuat cu Quake III Test v.1.08. unde într-o rezoluție de 800 x 600

x 16 bit placa a atins performanța de 76,9 fps iar într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit 69,3 fps. În 1024 x 768 x 32 bit, având setată cea mai bună calitate a imaginii, s-au obținut 47,7 fps. În jocul Expandable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 48,68 fps, iar într-o adâncimea de culoare de 32 bit 39,26 fps. WinFast 3D S 320 II Ultra nu a fost testată în jocul Unreal Tournament.

Graphics Controller: TNT 2 Ultra
Display Memory: 32 High Speed
Memory. Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 300 MHz
RAMDAC
AGP: 2 x / 4 x
Extra: TV-Out

Producător: Leadtek
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preț: 148 USD (fără TVA)

WinFast 3D S 325

A doua placă testată de la firma Leadtek se bazează pe un chipset Riva TNT 2 M 64, deci este un pic mai lentă decât cea anterioară. Acest lucru este vizibil și la rezultatele obținute. Pentru majoritatea plăcilor cu chipset Riva, folosind driverele Detonator 3.68, și încărcând în regiștri fișierul coolbits.reg, va apărea un meniu suplimentar cu opțiuni pentru overclocking. Desigur că pot fi folosite și alte programe în acest sens, cum ar fi PowerStrip ș.a. Pentru gamerii care încearcă un să efectueze un proces de overclocking este necesară montarea unui cooler pe acceleratoarele care nu prezintă din fabricație unul. Revenind la WinFast 3D S 325 se poate afirma faptul că prețul este rezona-

bil, pentru o placă echipată cu 32 MB Ram, având în vedere și rezultatele obținute.

În primul joc testat, Unreal Tournament, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 50,42 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 45,44 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 25,97 fps. Continuând cu binecunoscutul Quake III, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 55,5 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 41,9 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit



22,1 fps. În ultimul joc testat, Expandable, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 34,96 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 21,14 fps. Nota din 3D Mark 2000 într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 2195.

Graphics Controller: TNT 2 M 64
Display Memory: 32 High Speed
Memory. Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate:
300 MHz RAMDAC
AGP: 2 x / 4 x. Extra: N / A

Producător: Leadtek
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preț: 91 USD (fără TVA)

Gigabyte - GF 2650

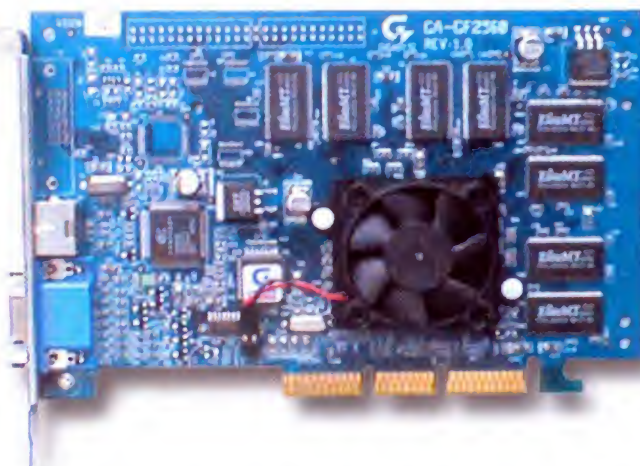
Iată că am ajuns și la mult așteptatul capitol: GeForce. Au fost testate două modele din această categorie, pentru a arăta diferențierea clară dintre acestea și alte acceleratoare grafice. GA-GF 2650 folosește un chipset de la NVIDIA, care se bazează pe o tehnologie Quad Engine.

Cipul plăcii video integrează întregul pipeline 3D, incluzând procesele de transformare, iluminare, setare și renderizare. Integrarea Transform & Lighting-ului furnizează o rată de 2-3 ori mai mare de triunghiuri/secundă, creându-se astfel scene 3D mult mai detaliate. Eliberarea procesorului de această sarcină permite îmbunătățirea AI-ului (Artificial Intelligence), rezultând astfel un comportament mult mai realist al obiectelor și o îmbunătățire a animației caracterelor. La rândul lui, pipeline-ul Quad Engine este independent, separând procesele de transformare, iluminare, setare și randarizare,

ajungându-se astfel la o rată foarte mare de transfer. Un punct extra este și ieșirea TV-Out. În pachet este prezent binecunoscutul *Need For Speed Hot Pursuit*.

În primul joc testat, *Unreal Tournament*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au

obținut 79,8 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 76,7 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 54 fps. În ultimul joc testat, *Expandable*, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 59 fps, iar în 1024 x 768 x 32 bit 55,21 fps. Nota obținută în *3D Mark 2000* într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit a fost de 3952.



Graphics Controller: GeForce 256
Display Memory: 32 High Speed Memory
Refresh (Vertical): 60 ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 350 MHz RAMDAC
Memory Speed: 166 MHz
Processor Speed: 120 MHz
AGP: 2 x / 4 x
Extra: Tv-Out

Producător: Gigabyte
Producător: Elsa

Distribuitor: Caro
Telefon: 01 - 3137109
Fax: 01 - 3121210
Preț: 213 (fără TVA)

3D Prophet

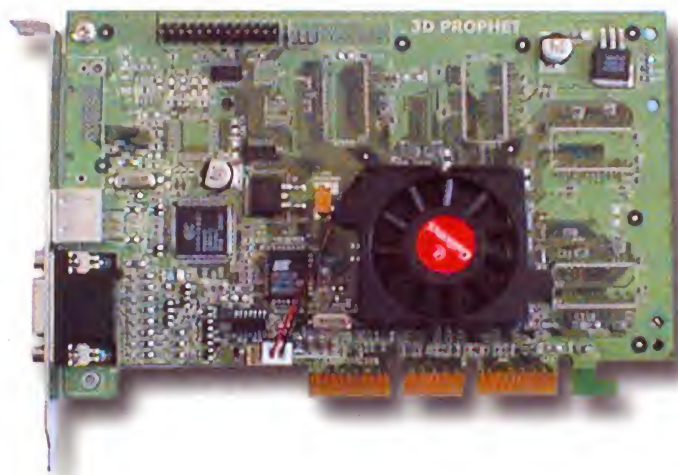
Despre a doua placă GeForce testată se poate afirma că a reprezentat o surpriză plăcută. În teste s-a comportat exemplar, rezultatele obținute fiind foarte bune la toate capitolele. Acest fapt confirmă încă o dată diferența de performanță, uneori foarte mare, dintre plăcile cu chipset GeForce256 și alte modele cu chipset-uri mai puțin performante. Cele patru pipeline-uri independente furnizează până la 480 milioane de pixeli/secundă, garantând astfel cea mai mare calitate de culoare, precum și efecte speciale de renderizare la o rată foarte mare de transfer. Modul AGP 4x permite procesorului calculatorului (CPU) să transfere date direct la GPU (Graphical Processing Unit) pentru a îmbunătăți performanțele sistemului, evitându-se astfel copierea datelor din memoria principală. Memoria este de tip SDRAM, având un

Ramdac la 350 MHz. Se poate ajunge la o rezoluție înaltă fără a pierde aproape nimic din viteză. Acceleratorul este echipat cu un total de 32 MB. Îmbunătățiri semnificative sunt remarcate în cadrul rezoluțiilor mari cu o adâncime de 32 biți, suportând rezoluții de până la 2048 x 1536 la o frecvență de 75 Hz. Engine-ul 2D pe 256 bit permite o performanță și un refresh foarte rapid la rezoluțiile cele mai înalte, la o adâncime de culoare de 32 biți. După instalarea plăcii și a driverelor este necesară o configurare în Windows, meniul prezentând și opțiuni de overclocking. 3D Prophet este optimizat pentru accelerare software DVD, pachetul cuprinzând un manual detaliat. Fiind una dintre cele mai bune plăci video din lume, poate genera până la 15 milioane de triunghiuri/secundă. 3D Prophet reprezintă o investiție bună, ținând cont și de faptul că nu este un accelerator foarte scump. Cu toate acestea, sperăm ca

În joc *Expandable*, într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit s-au obținut 60,89 fps, iar într-o adâncimea de culoare de 32 bit 58,65 fps. În *Unreal Tournament* la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 52,6 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 51,68 fps iar în 1024 x 768 x 32 bit 49,01 fps. Având niște rezultate remarcabile, placa a fost testată și în jocul *Test Drive 6*, unde la o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit s-au obținut 82 fps, în 1024 x 768 x 16 bit 68 fps iar în rezoluția 1024 x 768 x 32 bit 51 fps. Sper ca datele prezentate la acest accelerator, 3D Prophet, să convingă pe cei mai mulți gameri de faptul că merită o investiție mai scumpă, dar care își va dovedi calitățile pentru un timp relativ îndelungat. Ținând cont și de faptul că nu este o diferență de preț mare față de un model bazat pe o arhitectură TNT 2 Ultra, este recomandată o asemenea achiziție.

Graphics Controller: GeForce 256
Display Memory: 32 MB High Speed Memory
Refresh (Vertical): 60 Hz ~ 240 Hz
Max. Dot (Pixel) Rate: 350 MHz RAMDAC
Memory Speed: 166 MHz
Processor Speed: 120 MHz
AGP: 4 X / 2 X Extra: N / A

Producător: Guillemot
Distribuitor: UbiSoft
Telefon: 01 - 2316769
Fax: 01 - 2316766
Preț: 216 USD (fără TVA)



în câteva luni prețurile să scadă cât mai mult. În *3D Mark 2000* într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit, s-a obținut o notă de 4562, în *Quake III Test v.1.08*, într-o rezoluție de 800 x 600 x 16 bit placa a atins performanța de 82,2 fps iar într-o rezoluție de 1024 x 768 x 16 bit 80,4 fps. Având setată cea mai bună calitate a imaginii, în 1024 x 768 x 32 bit s-au obținut 62,7

Service autorizat

David Gabriel din București

Am următoarea configurație: un Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, o placă video Voodoo II, un HDD de 3,2 GB. Ce upgrade îmi recomandați?

Din nefericire, nu specifici o sumă de bani de care dispui, astfel că o să îți recomand mai multe upgrade-uri în următoarea ordine: memorie (64 MB), placă video (Riva TNT2), procesor (un Mendocino 500 MHz sau un P III la 500 MHz) și, bineînțeles, placa de bază în funcție de procesorul ales. Important este ca sistemul tău să fie cât mai „echilibrat”, pentru că o deficiență într-o direcție va atrage după sine o scădere totală a performanței. A configura optim un calculator nu este foarte ușor, mai ales pentru jocurile „grele” care necesită resurse foarte mari.

Dimitriu Alexandru Nicolae din Ploiești

Am un Mendocino la 400 MHz, 64 MB RAM, o placă video cu 8 MB, un HDD de 6,4 GB. Ce upgrade îmi recomandați, care să nu mă coste mai mult de 150 USD?

Un prim upgrade ar fi la placa video, unde îți recomand o Riva TNT 2 Ultra 32 MB. Dacă upgrade-ul este prea scump, atunci poți încerca o Riva TNT 2 cu 16 MB, însă acest lucru ar trebui să fie temporar. Pentru placa video nu ar trebui să cheltui mai mult de 50-70 USD. Nu specifici nimic în legătură existența unui CD-ROM. În cazul în care ești posesorul unuia, problema spațiului este din-

tr-un punct de vedere rezolvată, deoarece poți „scrie” CD-uri. În cazul acesta, ar fi indicat și un upgrade la harddisk. Următorul lucru după placa video ar fi un upgrade la memorie. Pentru încă 64 MB ar trebui să plătești aproximativ 65 USD. Făcând aceste două upgrade-uri, ar mai trebui să îți rămână aproximativ 40 USD, bani cu ajutorul cărora poți face restul de upgrade-uri, respectiv la: procesor – Mendocino 500 MHz – (aproximativ 10 USD), eventual la placa video (de la 16 MB a 32 MB) și la HDD.

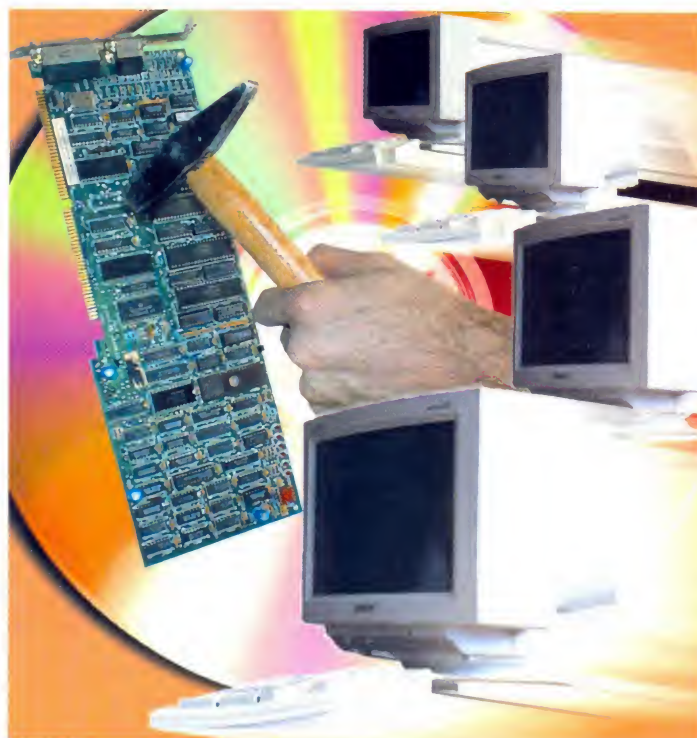
Popa Cătălin din Buzău

Am un Cyrix M II 300 MHz, Hdd 4,3 GB, Voodoo II 12 MB, 64 MB RAM. Ce upgrade îmi recomandați, la o singură componentă?

Cu memoria stai bine, acest lucru nefiind valabil la capitolul accelerator video și procesor. Eu aș efectua atât un upgrade la placa video cât și la un procesor. Dacă ar fi totuși să aleg între ele, aș alege placa video. Dar să știi că dacă nu ai și un procesor foarte performant, care să susțină placa video, mai bine mai aștepți, strângi niște bani, după care efectuezi ambele upgrade-uri. Mai ales dacă ești un fan al jocului Quake III, cred că merită o investiție pentru ambele componente, chiar dacă mai aștepți o vreme.

Adina din Făgăraș

Pentru a crește viteza unui calculator de la 150 la 300 MHz trebuie schimbat procesorul sau se adaugă ca la memorie RAM?



Nu, nu este același lucru ca la memorie. Pentru a ajunge de la 150 MHz la 300 MHz este nevoie să cumperi un procesor nou.

Vâlsan Andrei din București

Cam cât m-ar costa un Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, o placă video Voodoo 3?

Procesorul te-ar costa aproximativ 100-130 USD, memoria 60 USD iar în ceea ce privește placa video, nu specifici ce model de Voodoo III ai dori. Prețurile sunt cuprinse între 80 și 160 USD pentru Voodoo III 2000 și Voodoo III 3500.

Cosmin Constantin din Slatina

Cât m-ar costa un upgrade de la un HDD de 4 GB la unul de 10-13 GB ?

Acest lucru depinde mult de firmele din zona ta. În principiu, nu ar trebui să te coste mai mult de 60 USD (fără TVA).

Eftimie Andrei din Sighișoara

Ce plăci de rețea sunt recomandate pentru o rețea locală, mai ales pentru o distanță mică? Eu și cu un vecin de-al meu am dori să „construim” o astfel de rețea.

Pentru a realiza o rețea poți folosi plăci de rețea pentru slot ISA sau PCI. Ultimele ar fi mai

recomandate. Pentru o utilizare „în bloc”, o rețea de 10 Mb/s este suficientă, pentru trei utilizatori. BNC-ul poate funcționa, cu un cablu bun și plăci de rețea de calitate, până la 400 m, pe când UTP-ul până la 100 m.

Radu Adrian din Ploiești

De ce un Pentium II la 450 MHz, 128 MB RAM și un K6 II la 400 MHz cu 64 MB RAM primesc la același benchmark o notă de 220 și respectiv 120?

Notele sunt diferite la benchmark, deoarece există o diferență între procesoare. Un Pentium II la 450 MHz este mult mai performant decât un K 6 II la 400 MHz. Există din păcate și o diferență de preț mare între cele două procesoare.

Ionescu Horia din Constanța

Ce upgrade îmi recomandați la un P 166 MHz, placă video 8 MB, 1,2 GB și 16 MB RAM?

Nu specifici nimic de bani, astfel că îți voi recomanda upgrade-uri pentru toate componentele. Un sistem de referință ar fi un Mendocino la 400 MHz, 64 MB Ram, HDD 8,4 GB, Riva Vanta 16 MB.

DRWARP

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK**, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **50691099507** deschis la **Trezoreria Brașov.**

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ 6 luni, la prețul de 162.000 lei

☐ 1 an, la prețul de 324.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

LEVEL

7/00

Tombola **LEVEL** Sony



Reluăm în acest număr concursul realizat împreună cu cei de la Sony. Jocul (pentru PlayStation) pus la bătaie este Legend of Legaia.

1 Cum se numește haiosul personaj care apare în ambele producții prezentate în acest număr la rubrica PlayStation (Medieval 2 și Everybody's Golf 2)?

a) Daniel Fortesque b) Michael Beauchamp c) James Fisher

Tombola **LEVEL** Sony

Răspundeți la întrebarea de mai sus, decupați talonul alăturat și trimiteți-l pe adresa O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

1

7/00

Wild Postman

Ssssalutare sssstimați LEVEL-ști, Iată că și luna aceasta îmi revine deosebita plăcere să vă răspund la scrisori. Ce... credeți că ați scăpat de mine, de șarpele cu umeri? Nău uei... Fiți pregătiți pentru că sunt hotărât să fiu nemilos sau mai bine spus să tai în carne vie și de data aceasta. Cum? Credeți că glumesc? Mare, mare greșală faceți pentru că un șarpe adevărat își ține întotdeauna promisiunile. Așa că feriți-vă de furia șarpelui sălbatec!!!

Ca de obicei, nu o să îmi cer scuze pentru faptul că nu voi putea răspunde la toate scrisorile pentru simplu motiv că nu există destul spațiu. Astfel că am hotărât ca această rubrică să fie mutată pe orbita Pământului unde există suficient „spațiu” pentru a răspunde la toate scrisorile voastre.

Oricum, eu vă asigur cu mâna pe inima mea veninoasă că toate scrisorile voastre sunt citite cu mare atenție și că „unele” din sugestiile voastre sunt luate în considerare.

Același șarpe nedomesticit...

Salut Level

Eftimie Andrei (opsedatu' de joace) [nebunatic mie și obsedat ce ești...] aka Sepiroth (știți voi, bad guy din Final Fantasy VII) [Aha...și eu care credeam că este vorba despre un personaj din Povești Nemuritoare volumul VII] vă transmit urări de bine și La mulți an...(oops, wrong letter) [Crăciun Fericit și Happy Valentine!!!].

Stimați Level-iști [Dragi tovarăși și preteni...], m-am trezit [...eu m-am sculat] și io să vă scriu (eu de fapt îmi fac tema la română)-sssst- [să nu audă pisica pentru că te pâraște la mama] din mai multe motive. Ați fost cumva infectați cu I LOVE YOU [I love you too man!!!] și v-i [Sună mai bune „vi”, nu?] s-a stricat fișierul cu lista abonaților sau care-i treaba? Levelu'

este deja cu o săptămână întârziere [A fost reținut cu niște afaceri personale, da' acum e pe vine...dacă nu a sosit deja!] (azi e 8 mai, 2000) [La noi este deja 30 mai 2000] și tot nu mi-a venit revista?!?!? [Sase că vine...].

Acum să trecem la treburile mai importante [Bun. Atunci să discutăm despre criza economică din România!] (stați un pic că asta a fost cea mai importantă treabă), deci (românului îi plac concluziile) [...și sărmăluțele cu mămăliguță] să trecem la treburile mai puțin importante [vreme, fotbal, femei...].

1. Puneți, oamenilor, un link [Unde?] (știți voi, un site unde să găsim informații despre joc, updates și alte chestii importante) la fiecare joc [Lucrurile acestea le vei putea găsi la www.level.ro].



2. De ce nu mircuiți și voi pe #level? [Cum adică nu ne mircuim? Eu intru în fiecare zi pe canal!]

3. Pe când ved site-ul? [Hmm...Wed site nu vom avea! În schimb, web site-ul LEVEL va fi funcțional în scurt timp!] Dacă tot vă lăudați cu el [Lauda de sine, nu miroase a bine].

Sepiroth din Sighișoara

Hello! (Hallo man!)

Vă vorbește Necul Teodor aka Cradock din Tecuci. [Te ascultă Bogdan Drăgan aka Wild Snake din Brașov]. Sper că n-ați uitat de mine [Vai, cum crezi că am putea să te uităm! Da' cum spuneai că te cheamă? Teodor și mai cum?]. Eu n-am uitat de voi! [Asta e bine!] În primul și în primul rând vreau să îmi cer scuzele de rigoare pentru întârzierea nejustificată a scrisorii mele din februarie [Nici o problemă

bătrâne], pe care o veți citi după aceasta, sau ați citit-o deja. Scuzele mele. Vedeți, sunt în clasa a VIII-a [Oho...multă baftă la examenul de capacitate și la admiterea în liceu] și nu prea am avut când să o trimit atunci după care se făcuse martie și tot așa [Niciodată nu este prea târziu!].

Am zis că dacă tot se împlinesc doi ani de când vă cumpăr revista, de când cumpăr LEVEL-ul, să mă apuc de scris o scrisoare [Mi se pare normal. Oricum, nu înțeleg de ce ai așteptat atât.]. V-am considerat vă consider și vă voi considera, până la „obștescul sfârșit” al revistei [adică never ever] (care sper să țină mulți-mulți ani de acum încolo) cei mai buni! Vă faceți treaba bine, sunteți tipi serioși [așa crezi tu...că suntem serioși. Eu unul sunt un șarpe nebun care toată ziua este pus numai pe șotii] care încercați să ne dați ce puteți mai bun din voi (sper ca aparențele să nu înșele) [Aici ai dreptate, pentru că într-adevăr ne străduim să facem o revistă bună

care să fie pe placul vostru.]. De la numărul 8/1998 sunt împreună cu voi zi de zi, lună de lună [...ceas de ceas, ceas de aur...Mă bucură să aud lucrul acesta. Sper că nu ești singurul.]. Sunteți o revistă încă tânără [așa este], care a făcut și greșeli [oho...și încă destule], dar omul în sine face greșeli [mda... așa e oamenii... face greșeli]. Doar din ele se învață, nu? [Bineînțeles că... da!]. Sper să vă perfecționați, să ajungeți la cote cât mai înalte [...și noi sperăm la fel]. Deși nu aici îmi închei scrisoarea vă urez din partea mea și a tuturor colegilor mei, care în adâncul sufletelor lor, doresc și ei același lucru, JUMP TO THE NEXT LEVEL!

Cradock din Tecuci

Hello Level Team (Sal'tare!!!)

Este prima mea tentativă de a comunica cu LEVEL Team [Începutul este mai greu că după aceea...]. Sper că o voi putea numi comunicare [Hai mai bine să o numim „discuție constructivă”] (în sensul că dacă nu-mi răspundeți... nu vă fac nimic) [Norocul meu... pentru că altfel mă învăTEAM de o bătaie!].

Cumpăr revista încă din februarie [Anul curent?] și cred că mă pot considera un „aproape” vechi fan al Level-ului [Cinste ție și celor ca tine!]. Consider revista voastră una dintre cele mai bune reviste [Periuța... este în floare...], de fapt cea mai bună [Taci, că mă exciți] (deși aceasta decizie nu este de nivelul meu) [Da'...de nivelul cui este dacă nu de al vostru al cititorilor?!?] Sper că sunteți mândri de acest lucru [Normal că suntem! Suntem mândri că avem asemenea fani.] (în locul vostru eu aș fi).

Ca deschidere aș trece la observațiile făcute de mine asupra anumitor jocuri. [Să auzim!]

1. Am cumpărat un CD (piratat) [Vai, urât lucru ai făcut!] pe care se aflau nu mai puțin de 6 StarCraft-uri [StarCraft la kilogram] (Brood War, Insurrection, Gundam etc). Ultimul din această enumerație

m-a deranjat enorm de mult. [Păi, de ce?]. Am să intru puțin în detaliile acestui joc! Mulți spuneau că ar fi un nou StarCraft [aiurea] cu unități noi [texte] și chiar alte rase [aburi]. Surpriza a constat în faptul că acest joc este O BĂTAIE DE JOC! [Bătaie de bătaie de joc, nu alta!!!]

La Zergi nu au schimbat nimic cu excepția modului în care trage lurker-ul. Nu zic că nu s-au schimbat unitățile, dar ca prin minune toate unitățile și turetele mai tari au apărut la Terrani! [Și ce... nu te bucuri?]. Pe Protoși I-AU LĂSAT COMPLET PE MARGINE. Carrierul arată ca o broască, adică din balenă broască! [Hotărăște-te o dată... balenă sau broască!] Păi, ce mai este și asta! Firebatul tra... [Gata, ajunge cu StarCraft-ul că deja mă doare capul! Alte probleme?]

Dacă toată lumea vrea Fun-Stuff de ce nu îl puneți, măcar pe CD? [Care toată lumea?]

Autorii acestei scrisori sunt doi gameri LEVEL-iști din București. [Aha... De aceea ați trimis două scrisori! Sau doreați să fiți siguri că ajunge la redacție măcar o scrisoare?]

Popa Claudiu aka Cl@udius FireBall
Cezar Varlan aka C@esaru the Emperor

Salut băieți (Salut Băiete!!!)

Numele meu (digital) este Speed Masters [Numele meu (analog) este Speed de Speed], așa că deja cred că știți cu cine doresc să stau de vorbă [Cred că vrei să stai de vorbă cu Pepper]. Bineînțeles că îmi plac numai simulatoarele auto [Serios?] și aș dori să-î propun maestrului vostru [Stai să îl chem!] o cursă (numai din seria NFS, normal) [normal].

Aș dori să îmi spuneți și mie, ca să mă lămuresc o dată pentru totdeauna care este diferența dintre o placă 3D și una 3Dfx. [Placa 3D este placă ce realizează hardware anumite funcții 3D, iar 3Dfx este o firmă care produce plăci video cu accelerare 3D hardware, pe care noi le cunoaștem sub numele de Voodoo.] Alt

lucru neștiut: DVD-ul citește și CD-ROM-uri? [Da, însă unele DVD-uri mai vechi nu citesc orice tip de CD-ROM]. Ce placă video îmi recomandați? [Riva TNT 2 sau GeForce].

Întrebare pentru șarpe [Sssspune...] (Dacă nu îți place așa îți pot spune Wild Snake [cum vrei tu] sau domnul Bogdan Drăgan [în nici un caz]): Care este mașina și circuitul care îți plac din Nevoie 3 și Nevoie 4? [La Nevoie 3 am mers mai mult cu Ferrari, iar la Nevoie 4 cu Mercedes CLK GTR. În ceea ce privește circuitele, îmi plac toate, însă am o mică slăbiciune pentru Celtic Ruins.]

Normal, redactorul meu preferat cine poate fi, Wild Snake [Vai...vai...deja nu îmi mai încap în „pele”] iar revista preferată...ghiciți? [Ioana?]

Domnule „snake” bănuiesc că ai permis și mașină [Corect] așa că am o întrebare: Care este viteza cea mai mare cu care ai mers? [Cea mai mare viteză cu care am mers a fost 180 km/h cu un Volvo 440, care din păcate nu era al meu. Cu mașina mea am reușit să ajung doar până la 150 km/h] Eu am mers cu 60 km/h (am doar 16 ani și normal fără permis) [Lasă, că crești tu mare!] pe șosea cu tata în dreapta [Eu am mers cu 180 fără tata în dreapta.]. Altă întrebare, la care dacă vrei să răspunzi bine, dacă nu tot e bine: Câte amenzi pentru viteză ai luat și câte accidente ai avut? [Până acum nu am luat nici o amendă pentru viteză (am ochiul format la radare), iar accidente am avut trei dintre care unul din vina mea.]

Vă felicit pentru treaba pe care o faceți și Jump to the next LEVEL!!!

Speed Masters din Vaslui

Hello there LEVEL maniacs!

This is Marc from Bucharest with a new set of questions just for you. So, let's get it on! Dar hai să fiu patriot și să folosesc româna. [C'est Snake de Brașov avec un nouveau set de reponses seulement pour toi. Allez en route!!!]

1. Dacă vreți să ne spuneți ce k lumea este un joc [daaa...], faceți un preview înainte ca acesta să apară, [Păi...nu asta facem?] pentru că oricum producătorii îl vor ridica în slăvi [Fiecare își laudă marfa. E normal, nu?]. Dar la un review nu ne mai ameteți cu grafică nașpa/beton că oricum vedem și noi cum e din notă [Dacă ametești îți recomand să stai pe scaun. Altfel s-ar putea să cazi și să faci buba. Oricum, nu ai cum să îți dai seama din notă de calitatea graficii]. Oricum, dacă jocul primește o notă mare îl cumpărăm și atunci vedem oricum cum este gameplay-ul, feeling-ul și storyline [Mda... Eu sunt convins că nimeni (în afară de tine) nu cumpără un joc doar pentru simplu fapt că unul dintre noi i-a dat o notă bună].

2. La Aztec nu am găsit nimic în DLH. Trebuie să urc pe Tzompantli (wall of skulls) dar nu prea știu ce să fac. Am primit poemul în care văd desenul zidului, templului și grand templului, dar scară nema. Vă rog să mă lămuriiți! [Scara este tot în curte. După ce intri pe poartă din piața centrală, o iei în stânga și vei găsi scara rezemată de una din piramidele mici].

3. După două luni de butonat The Sims am realizat că nu este destul de complex. De ce nu se uzează hainele? De ce trece timpul așa de repede? [De ce, de ce... nu îi întrebi pe cei de la Maxis?!?]

4. Sprijin ideea celor care vor un LEVEL special. Ar fi k lumea. [Cei care vor un LEVEL special sunt cam puțini!]

5. Nu lăsați în excursie și gameri de mai puțin de 16 ani? (Întrebare de la Alex) [Din păcate, nu!]

Rădulescu Marc-Ștefan
din București

Salutare tuturor LEVELIȘTILOR, (Salut și sănătate!)

The Soul Reaver din Iași vă salută. [Snake te salută și el!] Vă scriu pentru prima dată!!! [Citesc scrisoarea ta pentru prima dată!] Îmi place mult revista voastră deoarece

faceți cele mai frumoase prezentări la jocurile care îmi plac mie cel mai mult [**Îmi place că îți place!**]: Carmageddon, Half-Life, Quake, Need for Speed și altele. Eu unul cred că revista voastră ar merita punctajul maxim [**Pe ce scară? De lemn sau de bloc?**]. Probabil că foarte mulți gameri [**„Mulți” este cuvânt blând!**] v-au rugat să puneți un joc full pe CD dar să știți că și eu am aceeași rugămințe. [**Și eu am același răspuns: Deocamdată nu se poate!**]

Lucian Alexandrescu
din Iași

Dragă redacție LEVEL,

Este a doua oară când vă scriu. Aduc în discuție necesitatea existenței pe CD-ul Level a unui „Level remote” [**Ne-am gândit și noi la acest lucru. Nu este o idee rea și s-ar putea să o punem în practică.**]. Este destul de greu să răscolești revistele sau să tot încarci CD-urile în căutarea unui demo sau al unui shareware. Cred că mă înțelegeți [**Înțelegem și... s-a notat!**]. Dacă s-ar introduce un astfel de soft situația s-ar îmbunătăți pentru noi gamerii [corect].

În rest toate bune și frumoase. Succes în continuare și nu uitați: Jump over two levels! (If you can!) [**O să ne străduim! Sper să nu facem întindere la ligamente.**]

Ciortan Vintilă Decebal
din Galați

Dear Level,

Vă salută Sergiu aka GMC din Oradea. [GMC vine de la General Motors Company sau de la Gelu Mănâncă Curmale] după cum ați aflat din scrisoarea mea anterioară eu nu sunt un gamer propriu-zis [Stai liniștit! Nici eu nu sunt un șarpe propriu-zis], iar prima revistă LEVEL am cumpărat-o abia în luna aprilie a acestui an [Hm...cam târziu!].

Cu toate acestea, ador calculatoarele [Doar calculatoarele?] și bineînțeles și revista voastră [aha]. Am avut curajul să vă scriu [Curaj sau sânge?], imediat după ce am cumpărat revista pentru că am simțit o

atracție deosebită pentru ea [Pentru ea, Amalia?]. Pentru prima oară mi-am dat seama cât de minunate sunt jocurile pe calculator acum câțva timp. [Prima oară mi-am dat seama cât de minunate sunt femeile tot acum câțva timp!]

De asemenea, aș dori să mai puneți vreo două-trei pagini de publicitate. [Ha ha ha... ești primul care ne cere lucru acesta]. Cred că puteți să mai scumpiți revista cu 2000-3000 de lei. [Analog, idem...] Nu cred că ceilalți cititori ai voștri nu și-ar putea permite suma aceasta. [Nu ai de unde să știi lucrul acesta. Probabil că sunt mulți care abia fac rost de bani pentru a cumpăra revista.]

V-aș ruga să nu îmi scrieți numele adevărat în revistă ci GMC. [Bine, Sergiule!]

GMC din Oradea

Dragă redacție Level,

Vă scriu această scrisoare din București, scopul ei fiind să-mi exprim sugestiile, criticile și propunerile. [Îți răspund la această scrisoare din Brașov și îți ascult sugestiile, criticile și propunerile]. Am mai multe întrebări la care sper să primesc răspunsul [Toți sperăm la ceva, nu?]:

1. Ce înseamnă IT? [Information Technology, ceea ce înseamnă Tehnologia Informației.]

2. Putem găsi site-uri pe Internet unde să putem găsi adresele la niște firme producătoare de jocuri? [Există câteva engine-uri de căutare (Yahoo, Alta Vista, Look Smart) cu care poți căuta adresele dorite.]

3. Îmi puteți da o dată aproximativă pentru apariția lui Warcraft III? [Probabil că anul viitor. Nu se știe nimic sigur încă.]

La capitolul sugestii am următoarele lucruri de spus:

1. Aș dori o carcasă de plastic la CD. În caz că nu se poate vă înțeleg. [Nu se poate. Sper că înțelegi.]

2. Review la Alien vs. Predator și Heroes 3. [S-a scris despre amândouă.]

3. Se poate un walkthrough la NOX? [Despre NOX a scris K'shu un articol. Walkthrough, se poate?]

Asta a fost tot. Sper că nu am greșeli de ortografie și... păstrăm legătura! [Au fost câteva însă nu prea multe și...scuzabile.]

Vâlsan Andrei aka Ender
din București

Salve,

Mă numesc Gheorghe Andrei și vă scriu pentru a treia oară [Perseverența... o calitate rară!]. Deoarece nu mi-ați răspuns la primele două am ajuns la o concluzie: nu contează cât de mult scrii, contează ce scrii [Chiar dacă nu ți-am răspuns să știi că scrisorile tale au fost citite. Oricum sunt convins că ai apărut la „ne-au mai scris”]. În timp ce toți aceia care vă scriu vă pun tot felul de întrebări despre calculatoare (inclusiv eu în primele două scrisori) [Și...ce acum vrei să spui că te-ai schimbat? (de tricou)]. m-am hotărât să schimb subiectul [Cu predicatul?]. Ce dacă sunteți o revistă de calculatoare? [Nu suntem o revistă de calculatoare. Suntem o revistă de jocuri pe calculatoare!] Nu are voie omu' să vă întrebe și altceva? [Cum să nu! Ia spune!]

1. Ce vârstă aveți? [22]

2. Ce zodii sunteți? [Leu]

3. Sunteți căsătoriți? [nu]

Este greu să răspundeți la aceste trei întrebări? [nu] Nu cred, așa că vă rog să răspundeți! [Am răspuns.]

GAS din București

Imnul gamerilor care gonesc pe șosele virtuale îmbătați de beția vitezei!!!

Beat la volan toată lumea strigă,
Beat la volan toată lumea fuge
Beat la volan nu știe ce face,
Beat la volan calcă oameni și
ce-i place!

Refren:

Polițiștii nu-s pe stradă,
Le e frică și le e teamă,
Că a ieșit un beat în stradă
La mașină ca să meargă.
Magazinele sunt goale
Sticlele plutesc pe mare,
Se duce la magazin.

SĂ-ȘI IA UN BUTOI DE
VIIN?

Inspirat din jocurile Roll-
cage2 și Carmageddon

Ivanov Dan, Lazar Catalin
(Coco) și Lazăr Mihai din
Tulcea

Scrisoarea lunii

Dragă redacție,

Vă scriu pentru a doua oară și trebuie să vă spun că sunt foarte mâhnit și supărat pe domniile voastre. Supărarea pleacă în primul rând de la faptul că prima mea scrisoare nu a apărut nici măcar la ne-au mai scris. Probabil că nu v-a plăcut ce v-am scris și asta datorită faptului că v-am cam criticat.

Oricum să știți că nici de data aceasta nu am să fiu mai blând pentru simplu motiv că am câteva sugestii și critici. În primul rând cum este posibil ca o revistă cum este LEVEL-ul să-și dezamăgească atât de mult cititorii și implicit cumpărătorii. Spun asta deoarece eu am fost foarte dezamăgit când am găsit în loc de un demo jucabil de Diablo II, un filmuleț care personal nu îmi spunea nimic. Credeți că este normal? Și asta în momentul în care acest demo „zburdă” pe internet ca la el acasă iar voi nu ați fost în stare să ni-l oferiți.

În rest s-ar putea spune că faceți o revistă... decentă și nimic mai mult. Asta înseamnă că mai trebuie să lucrați ca să ajungeți la nivelul unei reviste de jocuri occidentale. Probabil că nici de data aceasta nu îmi veți publica scrisoarea (având în vedere că iar v-am criticat) dar eu o să continui să vă scriu ca să îmi spun păsul. Cred că mi-am câștigat dreptul de a vă critica având în vedere că vă cumpăr revista încă de la al treilea număr. Cam atât deocamdată... dar să nu credeți că ați scăpat pentru că eu am să vă scriu în continuare scrisori în care am să vă critic și am să vă laud (atunci când este cazul)!!! Vă urez mult succes în continuare!

Un cititor fidel...
din Țara Nimănu

**Dragă Cititorule
Fidel (Castro),**

This is Snake... requesting permission to speak... Over... Doi, zece... doi, zece... se aude acolo?

În primul rând vreau să știi că tot în tot ceea ce facem noi punem foarte mult suflet și încercăm din răputeri să mulțumim pe toată lumea.

Sunt convins că există foarte puțini cititori LEVEL care cumpără revista noastră pentru tot ce există în ea. Foarte mulți dintre aceștia o cumpără pentru anumite articole sau anumite demo-uri care apar în luna respectivă, la fel cum și tu ai cumpărat ultimul număr pentru demo-ul de Diablo II. Probabil că nu avem nici o scuză pentru acest incident însă tot ce pot să îți spun este faptul că (în caz că nu știai) CD-ul LEVEL este făcut în Cehia astfel că noi nu putem lua nici o decizie asupra conținutului acestuia.

Noi suntem conștienți că nu avem o revistă perfectă și că mai trebuie să muncim pentru ca aceasta să ajungă la nivelul unei publicații occidentale, însă părerea mea este că suntem încă mici (avem mai puțin de 2 ani) și că nimeni nu s-a născut învățat.

Îmi pare rău că nu ți-ai dat numele și sper că vei continua să ne scrii pentru că noi le vom citi întotdeauna și dacă va fi posibil îți vom și răspunde. Multă baftă și sssă-nătatate!!!

Bogdan Drăgan

Coperta CD-ului



ie 2000

Chatroom

Ne-au mai scris:

Gorgan Marius din București, Cachiș Sebastian din Iași, Marius Rugan aka Șnițelu' din Sighișoara, Florea Adina din Făgăraș, Răileanu Dan din Timișoara, Alex aka Milogu' din București, Baksai Bela din Aiud, Sasu Victor din București, Ioniță Alexandru din București, Ștefan Cârpanu din Timișoara, Văcăruș Ștefan din Fetești, Cioki din București, Ionescu Horia din Costanța, Pănițescu Cornel din Reșița, Papiu Alexandru din Arad, Rus Ionuț din Dej, Cojocariu

Bogdan Theodor din Botoșani, Irimescu George din București, Ioja Flavius Andrei din Brașov, Moldovan Radu din Cluj-Napoca, Gâdea Constantin din Craiova, Niculescu Iuliana din București, Crețu Răzvan din Baia Mare, Matei Căldărușă din București, Șerbănescu Tudor din București, Bădeu Cristian Mircea din Sighișoara, Cosmin Constantin din Slatina, M. Adi din Petroșani, Bucur Constantin din Ploiești, Ciopei Viorel Ionuț din București, Florea Florin Marian din Făgăraș, Simu-Voina Ovidiu din Cugir, Vlad Ardeleanu din Iași, Sonic

din București, Petre Vlad din București, Dascălu Ciprian din București, Preda Liviu din București, Kadar Bogdan din București, Guțu Mihai din Târgoviște, Morar Victor din Deva, Petre Adrian din București, Popescu Ondin din Făurei, Ionescu Emilian din Câmpulung Muscel, Remus Petrache din Cluj, Apostolache radu din București, Ion Răzvan din Sebeș, Petrescu Cristian din Teleorman, Seclean Marian din Tândărei, Florescu Paul din Ploiești, Damaschin Ionuț din Brăila, Gordea Gabriel din Brașov, Bucur Mihai din Sibiu.

LEVEL
International Games Magazine

Str. N.D. Cocca Nr.12
2200 Brașov

Tel: 068/415158,
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Redactor șef:
Claudiu Levente (Claude)
(Claude@chip.ro)

Redactori:
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(bogdy@chip.ro)
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@chip.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(c_pop@chip.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)

Știri: Mihail Stegaru (Mike)
(mstegaru@chip.ro)

Colaborator:
Derek dela Fuente

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@chip.ro)

Publicitate:
Krisztina Házy
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@chip.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:
Ioana Bădescu
Soiu Ioan Claudiu

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

LEVEL

FANS

CAMP

LEVEL

TIMISUL DE JOS

8-13 AUGUST 2000

FANS CAMP

Pentru prima dată în România, o tabără dedicată exclusiv gamerilor. Vino în perioada 8-13 august 2000 la Timişul de Jos împreună cu calculatorul tău (**minim Pentium II 233MMX, 64 RAM, accelerator 3D cu 8Mb, placă de sunet și căști, CD-ROM 16X**). De restul se ocupă LEVEL! Ultimele jocuri, întâlniri cu redactorii LEVEL, concursuri cu premii, invitați surpriză. Vârsta minimă 16 ani. **Pentru participanții între 16-18 ani este necesar acordul unui părinte.** Locuri limitate!

Tarif de participare 150 DM. Se asigură pensiune completă (cazare în vilă + 3 mese/zi) în perioada taberei.

Plata se face în lei, la cursul BNR din ziua plății, prin mandat poștal la adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov. Trimiteți apoi la aceeași adresă talonul de participare împreună cu copia după buletin și după chitanță. Se emite chitanță fiscală. Înainte de a face plata, vă rog să sunați la redacție (068/415158, 418728) pentru a vedea dacă mai sunt locuri disponibile.

Pentru participanții între 16-18 ani

☐ De acord Nume părinte: _____
Semnătură: _____

TALON DE PARTICIPARE

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

OFERTA VERII

Noul preț de abonament
150.000 - 6 luni



Casa viitorului: habitatul controlat de calculator
http://www.chip.ro • 772000 • Iunie • 34000 lei

CHIP
Computer Magazin

MathML: Formula matematică pe WEB
http://www.chip.ro • 772000 • Iunie • 34000 lei

Un CHIP
Computer Magazin

EXPUTERE ÎN
Computer Magazin

DCINEMA: Proiecții digitale în sălile de cinema
http://www.chip.ro • 772000 • Iunie • 34000 lei

CHIP
Computer Magazin

Intel: Noua arhitectură de chipset

Test comparativ

39 de MONITORE

- cu diagonale de 15" și 17"
- pentru toate buzunarele

Șantier pe web

- alegeți editorul HTML potrivit

Dolby Digital pe PC

- configurare și sisteme

Internet la priza de 220V

Procesare de texte în Linux

Tips&Tricks: Windows, Linux, aplicații

CD-ul conține:

- Veritas BackupExec 8
- Symantec ACT! 2000
- MetaCreations Intra-D 4.1
- MetaCreations Power 4
- JuniperSoft DisCONT și DistribNET

Editorare HTML

- Microsoft Dreamweaver 3.0
- Adobe GoLive 4.0
- BeOleap Fusion 5.0
- Allaire HomeSite 4.5.1

Freeware

- Jabber IM - 3C ActiveX
- Free Pascal 0.99 - PHP 4.0 Win32

Shareware

- ArtGem 1.11 - Media Ripper 1.4
- Task Info 2.2 - Windows Commander 4.03

Linux

- KDE 1.90 - XFree 84.4.0 - PHP 4.0
- Proxmox de test

BeOS

- Oxynt Synth 2.0 - Oxynt 2.35
- Sound Play 4.0 - RipEnc 2.2

TP
Apărând C.A.N.P.R.
Nr. 103/DC/18/2000
Valabil - 2000 -
PUBLICAȚIE

Posta elec

- 11 clienți e-mail în test

„Am cumpărat prin Internet...”

- interviu cu un hacker

Drivele potrivite pentru Windows 2000

Abonează-te la CHIP pe perioada verii. Nu pleca în vacanță până nu ai rezolvat problema abonamentului la revista ta preferată!

play with me...

Creație & editare

conversie & inscripționare



MAGIX music maker
generation 5
muzică + creație video

Înregistrare hardisk pe 32 piste. Team session prin intermediul Internet. Căutare sunete prin Internet. Sintetizator analogic și beat box. Posibilitatea de import și remix al oricărui tip de CD audio. Peste 2600 de sunete și imagini (3 CD).



MAGIX music studio
generation 5
studio virtual de înregistrări
pentru PC-ul tău

Sequencer profesional cu 256 de piste MIDI, 16 piste audio digitale cu efecte în timp real. Sampler player cu 600 sunete. Editare drum-loop. Editare audio masterizare și multe altele. Posibilitate import MP3 și MS Audio CD Audio.



MAGIX mp3 maker
downloading, editare,
inscripționare CD

Posibilitatea conversiei în MP3 a pieselor muzicale. Posibilitatea de download de pe Internet import conversie și înregistrare CD-uri audio. Calitate ridicată a înregistrărilor analogice. Doi utilizatori, crossfades, efecte vizuale. Utilizarea on-line a bazei de date CDDb (recunoașterea automată de titluri și multe altele).

www.magix.com

99 DM (TVA inclus)

99 DM (TVA inclus)

69,9 DM (TVA inclus)

